



## Mytologinen lyhytelokuva Louhen estetiikkaa

Aila Mulari

Kulttuurialan opinnäytetyö  
Viestinnän koulutusohjelma  
Medianomi (AMK)

TORNIO 2013

## TIIVISTELMÄ

## KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU, Kulttuuriala

Koulutusohjelma:	Viestinnän koulutusohjelma
Opinnäytetyön tekijä:	Aila Mulari
Opinnäytetyön nimi:	Mytologinen lyhytelokuva. Louhen estetiikkaa.
Sivuja (joista liitesivuja):	63 (15)
Päiväys:	18.11.2013
Opinnäytetyön ohjaaja:	Timo Puukko
<p>Tutkin opinnäytetyössäni <i>Louhi</i>-nimisen lyhytelokuvan tekoprosessia koko <i>Louhen</i> tuotannossa ohjaajan ja käsikirjoittajan näkökulmasta. Tarkastelen Louhen tekemistä käyttäen lähtökohtana historiallista estetiikkaa, sekä mytologisten elementtien tuomista käsikirjoitukseen. <i>Louhi</i> on ohjaamani ja käsikirjoittamani lyhytelokuva, joka tuotettiin Kemi-Tornion ammattikorkeakoulun Kesäleffa-kurssin aikana kesällä 2013.</p> <p>Tutkimuskysymykseni ovat: millaista on historiallinen estetiikka, mitä on mytologia, ja miten historiallinen estetiikka ja mytologia saadaan näkymään <i>Louhi</i>-lyhytelokuvassa. Näkymisellä tarkoitan niin lyhytelokuvan visuaalista ilmettä kuin käsikirjoittamisen ja ohjaamisen kautta luotua maailmaa.</p> <p>Tutkin aiheittani tarkastelemalla <i>Louhi</i>-lyhytelokuvan koko tuotantoa ohjaajan ja käsikirjoittajan ammatillisen viitekehyksen kautta. Selvitän tekemällä tutkimisen ja osallistuvan havainnoinnin kautta <i>Louhen</i> tuotantoprosessia käyttäen apuna muistiinpanoja tuolta ajalta. Tärkeimpinä lähteinäni toimivat Anders Vacklinin <i>Elokuvan runousoppia</i> (2007) sekä ohjaaja Antti-Jussi Annilan ja uskontotieteilijä Susanna Aarnion haastattelut.</p> <p>Jo mytologian määrittelemineen on niin vaikeaa, ettei mytologisen elokuvan määrittäminen ole tarkkaa. Mytologia elää koko ajan niiden ihmisten kautta, jotka sitä käsittelevät ja tulkitsevat, joten sen rajaaminen ei edes ole niin tärkeää. Niin elokuvissa kuin kansanperinteessä tärkeää on ollut kerrottavan asian eteenpäin vieminen muodosta välittämättä. Tulevaisuudessa mytologiaa ovat ne asiat, jotka me osaamme kertoa ja viedä eteenpäin parhaiten.</p>	
Asiasanat: elokuva, mytologia, estetiikka, käsikirjoittaminen, elokuvaohjaus	

## ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Cultural and Media arts

Degree programme:	Bachelor of Media in audiovisual production
Author:	Aila Mulari
Thesis title:	Mythological short film. Louhi's aesthetic.
Pages (of which appendices):	63 (15)
Date:	18 November, 2013
Thesis instructor:	Timo Puukko
<p>This thesis focuses on studying the process of making a short film called <i>Louhi</i> (2013). The thesis explores the production of <i>Louhi</i> from the point of view of the director and the screenwriter of the film. In this research, I study the historical aesthetic of the <i>Louhi</i> short film and how the mythological elements were brought into the script. <i>Louhi</i> is a short film that was made during a summer course in 2013 at Kemi-Tornio University of Applied Sciences. I am the screenwriter and the director of <i>Louhi</i>.</p> <p>The questions addressed in this thesis are as follows: What is historical aesthetic? What is mythology? How was mythology and historical aesthetic brought into the script and used in <i>Louhi</i> through directing?</p> <p>I examine my subject through the professional context of a director and screenwriter. I used the material and notes from the production, and I observed the whole process of making the film. My most important sources are Anders Vacklin's <i>Elokuva runousoppia</i> (2007) and the interviews of the director Antti-Jussi Annala and theologist Susanna Aarnio.</p> <p>The results of this thesis are as conflicting that it was to try to define mythology. Mythology lives through the people who deal with it so it's changing all the time. That's why it's also so hard to specify a mythological film. As it is in folklore, the most important part of film is to carry on the message regardless of the form. In the future, those messages that are delivered the best will be part of the mythology.</p>	
Keywords: film, mythology, aesthetic, screenwriting, film directing,	

## SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ .....	2
ABSTRACT .....	3
SISÄLLYS .....	4
1 JOHDANTO .....	5
2 MYTOLOGIA .....	7
2.1 Myyttinen maailma .....	7
2.2 Yhdenlaista mytologiaa .....	8
3 ESTETIIKKA .....	10
3.1 Mise en scène .....	10
3.2 Visuaalinen tyyli ja genre .....	11
3.3 Äänen maailma .....	11
4 LOUHINTAA .....	14
4.1 Ideasta käsikirjoitukseksi .....	14
4.2 Yhdeksän sairautta ja muut yksityiskohdat .....	15
4.3 Louhen tarinan etsiminen .....	17
4.4 Genren löytäminen .....	20
5 TYYLI .....	22
5.1 Näyttelijävalinnat .....	22
5.2 Lokaatiot .....	25
5.3 Lavastus ja tarpeisto .....	28
5.4 Puvustus .....	29
5.5 Kuva .....	31
5.6 Kuvan jälkityöt .....	35
6 MIELIN KIELIN .....	39
6.1 Puhuttu kieli .....	39
6.2 Isännän kirous ja musiikki .....	41
6.3 Äänimaailma .....	42
7 POHDINTA .....	44
LÄHTEET .....	47
LIITTEET .....	48

## 1 JOHDANTO

Tutkin opinnäytetyössäni *Louhi* - nimisen lyhytelokuvan tekoprosessia ohjaajan ja käsikirjoittajan näkökulmasta koko tuotannon aikana. Tarkastelen *Louhen* tekemistä kahdesta näkökulmasta: kuinka mytologisia elementtejä sovitettiin käsikirjoitukseen, ja kuinka historiallinen estetiikka tuotiin lyhytelokuvaan. Opinnäytetyöni toiminnallinen osa on ohjaamani ja käsikirjoittamani lyhytelokuva *Louhi*, joka tehtiin Kemi-Tornio ammattikorkeakoulun Kesäleffa-kurssin aikana kesällä 2013. Suomalaisesta mytologiasta ideansa ammentava *Louhi* kertoo kotonaan pahoinpidelystä naisesta, joka haluaa ottaa hallinnan omasta elämästään ja taistella kohtaloon vastaan.

Tutkimuskysymykseni ovat: millaista on historiallinen estetiikka, mitä on mytologia, ja miten historiallinen estetiikka ja mytologia saadaan näkymään *Louhi*-lyhytelokuvassa. Näkymisellä tarkoitan niin lyhytelokuvan visuaalista ilmettä kuin käsikirjoittamisen ja ohjaamisen kautta luotua maailmaa. Opinnäytetyöni tavoitteena on tarkentaa mitä mytologia on ja selvittää, miten se tuodaan elokuvamaailmaan käyttämällä *Louhi*-lyhytelokuvaa esimerkkinä. Estetiikalla on tärkeä osuus myös oikeanlaisen mielikuvan luomisesta mytologiasta. Vaikka mytologioihin perustuvat elokuvat ovatkin koko ajan suosituimpia, mielestäni niitä tehdään Suomessa yllättävän vähän vaikka meillä on rikas kansantarusto. Haluan opinnäytetyöni avulla hiukan raottaa tuon idea-arkun kantta ja näyttää miten mytologiaa voi esimerkiksi soveltaa lyhytelokuviin.

Valitsin aiheen, koska estetiikan lainalaisuuksien ja käsikirjoittamisen tunteminen on yhtä tärkeä osa käsikirjoittajan ja ohjaajan työtä kuin näyttelijän ohjauksen tunteminen, vaikka niitä painotetaankin vähemmän. Itse näin tyylitellyn lyhytelokuvan mielenkiintoisena haasteena päästä testaamaan taitojani ohjaajana ja käsikirjoittajana, joten opinnäytetyön aihe vain syventää oppimistani käymällä prosessin uudelleen läpi.

Tutkin aiheettani tarkastelemalla *Louhi*-lyhytelokuvan koko tuotantoa ohjaajan ja käsikirjoittajan ammatillisen viitekehyksen kautta. Selvitän te-

kemällä tutkimisen ja osallistuvan havainnoinnin kautta *Louhen* tuotantoprosessia käyttäen apuna muistiinpanoja tuolta ajalta. Tärkeimpinä lähteinäni toimii Anders Vacklinin *Elokuvan runousoppia* (2007) sekä haastattelut.

Haastattelin opinnäytetyötäni varten elokuvaohjaaja Antti-Jussi Annilaa sekä Susanna Aarniota. Annila valikoitui haastateltavaksi hänen vuonna 2006 valmistuneen *Jadesoturi*-elokuvan takia. *Jadesoturi* on yksi tunnetuimmista suomalaisista elokuvista, joka käyttää näkyvästi hyväkseen suomalaista mytologiaa.

Susanna Aarnio on puolestaan Suomalaisen samanismin keskuksen perustajan, uskontotieteilijä ja samaani Johannes Setälän oppilas. Aarnio valittiin haastateltavaksi mytologian asiantuntijana, laaja-alaisen osaamisensa ja erilaisten näkökulmiensa takia suomalaisen perinnetiedon parissa.

## 2 MYTOLOGIA

Määritelläksemme mytologioista kertovaa elokuvaa, täytyy ensin luonnehtia mitä mytologia on.

### 2.1 Myyttinen maailma

Wikipedian mukaan mytologia eli jumalaistarusto tarkoittaa kansan tai heimon tarustoa tai uskomusten kokoelmaa. Mytologiat kertovat jumalien, yliluonnollisten sankareiden ja tavallisten ihmisten elämästä, ja ne ovat vahvasti sidoksissa uskontoihin. (Mythology 2013, hakupäivä 17.9.2013.)

Mytologia on vahvasti osa kansanperinnettä ja vanhoja uskomuksia, joten rajaa siihen milloin puhutaan jumaltaruista ja uskonnollisista myyteistä, ja milloin vaan taas kansanperinteestä ja myyttisistä uskomuksista on vaikea vetää. Esimerkiksi suomalainen muinaisusko ei ole ollut koskaan yhtä selvästi määritelty kuin esimerkiksi sen syrjäyttänyt kristinusko. (Suomalainen mytologia 2013, hakupäivä 17.9.2013.)

Uskontotieteilijä Susanna Aarnion mukaan mytologian määrittelemineen on vaikeaa, koska jokainen näkee mytologian omista lähtökohdistaan ja määrittelee sen sitä kautta. Esimerkiksi suullisena perimätietona levinnyttä suomalaista mytologiaa on alettu keräämään kirjalliseen muotoon melko myöhään, vasta järjestelmällisesti 1800-luvulla, joten mytologiaa on alettu määrittelemäänkin vasta tuolloin. Suomalaisen mytologian alkuhämärän nähdään olevan kivikauden aikaan, joten mytologia on itsessään ihmisten vaikutuksen, huhupuheiden, kristinuskon ja tutkijoiden tekemien vääristymien myötä kerinnyt muuttua jo paljonkin. Tämän takia emme edes ymmärrä tai voi tulkita kaikkea mitä mytologioihin liittyy, jolloin sen määrittelemineenkin on vaikeaa. (Aarnio 7.11.2013, haastattelu.)

1700-luvun lopulla Euroopassa alkoi romantiikaksi nimetty aikakausi, joka ihannoii mytologioita, kansojen muinaista, kansallista menneisyyttä

sekä niistä kertovia sankari- ja jumaltaruja. Kansallisromantiikasta intoutuneena Elias Lönnrot päätti alkaa kerätä kansanrunoista kokoon yhtenäistä teosta suomalaisesta mytologiasta, joka vastaisi islantilaista *Ed-  
daa* ja koosti *Kalevalan*. (Krohn 2008, 6.)

*Kalevalasta* tuli tärkeä suomalaisuuden tunnuskuva jo ilmestyttyään ja se onkin tunnetuin suomalaisen mytologian edustaja. Nykyaikana sen vaikutus näkyy kaikkialla. On Sampo-pankkia, Kalevala korua, on jopa oma aatehistoriansa karelianismi, joka on syntynyt tuon mytologian seurauksena. Aarnion mukaan mytologia onkin esimerkiksi kulttuurillista äidinkieltä. (Aarnio 7.11.2013, haastattelu.)

## 2.2 Yhdenlaista mytologiaa

Suomalaisella mytologialla ja esimerkiksi *Kalevalalla* on ollut tärkeä rooli Suomen kansallisuusaatteen ja kansallistunteen vahvistumisessa sekä suomalaisen ikonografian muotoutumisessa (Kuusi 1985, 86), mutta mytologian määrittelevä *suomalaisiksi* on problemaattista, koska muidenkin maiden mytologioista löytyy yllättävän paljon yhteneväisyyksiä (Aarnio 7.11.2013, haastattelu).

Suomalainen mytologia on alkanut muodostumaan aikana, jolloin vielä Suomea ei ole ollut, ja esimerkiksi Viron mytologiassa on hyvin paljon samaa. Mytologia on kulkenut ihmisten mukana, ollut osa heidän elämänsä, eikä valtioiden rajat ole sitä rajoittaneet (Aarnio 7.11.2013, haastattelu). Suomen ja Viron mytologioiden katsotaankin olevan osa suurempaa itämerensuomalaista kansantarustoa, jolla on puolestaan yhteneväisiä piirteitä skandinaavisen mytologian kanssa (Suomalainen mytologia 2013, hakupäivä 17.9.2013).

Monomyyttiteorian mukaan kaikkien kansojen myyttisistä tarinoista löytyy samankaltaisia piirteitä. Vertailevan mytologian tutkija Joseph Campbell tutki eri mytologioita ja kehitti teorian 1940-luvulla. Esimerkiksi eeposmyyteistä löytyvän *sankarin matka* -tarina-aihiossa päähenkilönä on sankari, jonka pääsy entiseen elämään estetään ennen kuin hän on päässyt yli eteen tulleesta haasteesta. Matkan aikana sankari kasvaa,



kehittyy ja viisastuu, ja palaa lopulta voittajana. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 383.)

Christopher Voglerin tutkiessa elokuvia 1980-luvulla, hän löysi niistä useita viittauksia monomyyttiin ja sankarin matkaan. Tietoisesti monomyyttiteoriaa ja sankarin matkaa oli käytetty hyväksi esimerkiksi George Lucasin *Tähtien sota* – elokuvissa, mutta yhteneväisyyksien määrä vain tukee eri kansantarustojen samankaltaisuutta. Voglerin teorian mukaan elokuvien tarinat voidaan kerronnan ja hahmoarkkityyppien kautta löytää jo mytologisesta kuvakielestä. Hän kirjoitti suositun käsikirjoitusoppaan, minkä myötä *sankarin matkan* tietoinen käyttö lisääntyi elokuvissa. (Vacklin 2007, 283–384.)

Mytologioiden tarinat ovat aiheiltaan universaaleja, hyvä vs. paha, rakkaus, kosto jne. mikä varmasti selittää niiden kiehtovuutta kaikissa eri kulttuureissa ja mytologioissa. *Sankarin matkan* tapaisen juonen löytymistä kaikkialta selittänee sen perustumisen psykologiseen totuudellisuuteen. Sankarimyytin yliluonnollisista elementeistä huolimatta, se osoittaa meille tien oman identiteettimme löytämiseen. Hankaluuksien ja haasteiden jälkeen löytyy onnellinen ja tasapainoinen tie. Miten voisimme olla eläytymättä uudelleen ja uudelleen tarinaan, joka vertauskuvallisesti kertoo meidän omasta matkastamme. (Hiltunen 1999, 90.)

Aarnion mukaan mytologia pitäisikin riisua kaikesta myyttisyydestä ja muinaiskulttuurista, jotta eri maiden mytologioiden erot voisi nähdä. Kun kaikki riisutaan, mytologiaa määrittelee vain luonto ja miten ihmiset ovat kamppailleet eloonjäämisestään. Esimerkiksi Lähi-idän luonto on aivan erilaista verrattuna Suomen luontoon, jolloin myös luonto ja sen käyttäminen eloonjäämisessä on ollut erilaista, joten sieltä löytyy myös lopulta se pohjimmainen ero mytologioissa. Mytologiat ovatkin juuri osa kansojen, ihmisten elämää, ei niinkään minkään valtion rajaamien ihmisten historiaa. (Aarnio 7.11.2013, haastattelu.)

### 3 ESTETIIKKA

Yksi elokuvan tutkimistavoista on tutkia sen estetiikkaa. Estetiikka tutkii kauneusarvoihin liittyviä osa-alueita ja siihen liittyy hyvän käsite (Estetiikka 2013, haettu 6.10.2013).

Estetiikalle on vaikea määrittää selviä rajoja tai sääntöjä, koska siihen vaikuttaa voimakkaasti erilaiset mieltymykset. Elokuvataiteessa estetiikan avulla voidaan lähestyä elokuvaa eri suunnista: estetiikan avulla voi määritellä elokuvan yleisiä piirteitä, mutta samalla taas voimme estetiikan avulla tutkia tarkemmin esimerkiksi elokuvan leikkauksen sopivuutta. (Kookas 2012a, hakupäivä 3.11.2013.)

Vaikka elokuvan estetiikka on syntynyt muiden taiteenalojen tutkimisen tapojen avulla, liittyy siihen myös pelkkiä elokuvataiteen ominaisuuksia. On monia kuuluisia ohjaajia, joiden elokuvien kerronnalliset ratkaisut ja *mise en scène* ovat tehneet heidän esteettisestä muotokielestään tunnistettavia. Puhutaanhan esimerkiksi kaurismäkeläisestä tyylistä kerrottaessa vähäeleisestä ja -sanaisesta elokuvasta. (Kookas 2012a, hakupäivä 3.11.2013.)

#### 3.1 Mise en scène

*Mise en scène* tarkoitti alunperin ohjaajan sovitusta näytelmästä, ja elokuvamaailmassa sillä viitataan elokuvan esteettiseen kokonaisuuteen ja erityisesti kohtauksen visuaalisen ulkoasuun. Miten kohtaus on rajattu, valaistu, lavastettu, miten näyttelijät on sijoitettu, millaiset vaatteet heillä on jne. Sanasta sanaan käännettynä *mise en scène* tarkoittaa ”näyttämöllepanoa”. Ohjaaja tekee viimeiset elokuvaesteettiset ratkaisut, vaikka elokuvan ulkoasu on erilaisten *mise en scène* – ammattilaisten, lavastajien, puvustajien, valaisijoiden, yhdessä rakentamaa kokonaisuutta. Yksin ohjaaja ei pystyisi toteuttamaan kuvaakaan elokuvaa. (Kookas 2012b, hakupäivä 3.11.2013.)

### 3.2 Visuaalinen tyyli ja genre

Genre tarkoittaa lajityyppiä: samaan lajityyppiin kuuluvilla elokuvilla on samanlaisia piirteitä, tunnistettavia muotoja, jotka yhdistävät näitä. Vaikka genre auttaa kirjoittajaa hahmottamaan elokuvan maailmaa, tärkeätä on myös kuinka se ohjaa katsojaa. Katsoja tunnistaa genren ja sen sisällön merkityksen, jolloin kirjoittajan ei tarvitse rakentaa elokuvan viitekehystä tyhjästä vaan hän voi luottaa katsojaan. Kirjoittajan vastuulla on kuitenkin genren tunteminen ja sen konventioiden käyttäminen katsojaa aliarvioimattomasti. Erilaisia elokuva genrejä on monia, ja elokuva voi kuulua kerralla useampaankin genreen. (Vacklin 2007, 189–190.)

Siinä missä genre määrittelee elokuvan maailmaa, tyyli ohjaa elokuvan muotoa ja miltä tuo maailma tuntuu, näyttää ja maistuu. Elokuvan tyylin yhteneväisyys on tärkeää, sillä se ohjaa katsojan kokemusta elokuvasta. Elokuvan tekemisessä on aina ollut kyse tarinan kertomisesta, jolloin koko elokuvan täytyy siis yrittää kertoa tuota tarinaa. (Lumet 2004, 65.)

### 3.3 Äänen maailma

Äänellä, varsinkin musiikilla on ollut tärkeä rooli elokuvissa heti sen syntyajoista lähtien. Mykkäelokuvakaan ei ole koskaan ollut oikeasti ”mykkä” vaan jonkinlainen musiikki on aina myötäillyt kuvaa. Elokuva ilman ääntä on harvinaisuus, yleensä silloin kyse on tyylikeinosta. (Juva 1995, 201–202.)

Elokuviin äänimaailma muodostaa ns. kolmannen ulottuvuuden. Kaksi-ulotteinen kuva leviää koko esitystilaan äänen avulla, mikä helpottaa elokuvaan syventymistä ja ”ulkomaailman” unohtamista. Äänet vaikuttavat tunteisiin helpommin kuin pelkkä kuva, minkä takia musiikkia käytetään korostamaan elokuvan tilanteita. Musiikin avulla poistetaan esteitä tunteen kokemisen tieltä ja se helpottaa katsojan sulautumista elokuvan maailmaan. Musiikin avulla epäloogisuudet ja irrationaalisuudet hyväksytään helpommin. (Juva 1995, 204–206.)

Elokuvan ääni muodostuu neljästä eri tekijästä: puheesta, tehosteista, hiljaisuudesta ja musiikista, sekä näiden erilaisesta yhdistämisestä. (Pirilä 2005, 89.)

Tärkein puheäänelle asetettava sisällöllinen vaatimus on ymmärrettävyys ja selkeys. Puheen ”kieltä” ei tarvitse ymmärtää, kunhan äänen sävystä ja intonaatiosta ymmärtää puheen tarkoituksen. Käsikirjoituksellisesti on ehkä tärkeää mitä sanotaan, mutta äänellisesti tärkeämpää miten sanotaan. (Pirilä & Kivi 2005, 92.)

Elokuvassa dialogi on tärkeä ja hyödyllinen informaation jakamisen väline, varsinkin silloin kun pyritään kertomaan henkilöiden sisäisestä maailmasta, jota on hankala ilmaista kuvilla. Elokuvat ovat kuitenkin enemmän kuvia kuin puhetta, joten kuvan täytyy antaa kertoa myös. Kaikkea ei tarvitse selittää sanoin. (Puukko 20.2.2013, luento.)

Tehosteiden pääasiallisena tehtävänä elokuvakerronnassa on uskottavuuden ja jatkuvuuden tunteiden rakentaminen ja vahvistuminen, sekä erilaisten harhakuvien ja ilmapiirien luominen ja ylläpito. Kuvaustilanteessa hiljaa olleille kanoille lisätään kaakatusta, kirveeniskun osumaääntä korostetaan. Hyvä tehosteääni on selkeä ja kuvastaa äänilähdettään mahdollisemman paljon, sen ei kuitenkaan tarvitse olla aito ääni. (Pirilä 2005, 93.)

Elokuvamaailmassa hiljaisuuttakin on monenlaista. Toinen päälajeista on ns. absoluuttista hiljaisuutta, jolloin ääniraidalla ei ole mitään. Luonnollinen hiljaisuus puolestaan kuvailee hiljaista paikkaa. Tuolloin ääniä on, mutta ne vain ovat hiljaisia. Taidolla tehty hiljaisuuden käyttö voi olla yhtä voimakasta kuin yllättävä räjähdyskin, mutta huolimattomuus ääni-työssä voi luoda vääriä assosiaatioita ja jopa pilata koko kohtauksen. (Pirilä 2005, 96–97.)

Affektiopin mukaan musiikilla on selvästi määriteltävä ja rajattu tunteasteikkonsa, jolloin juuri tietynlaisen musiikin avulla voidaan koskettaa ihmisen eri tunnealueita. Elokuvamaailmassa musiikkia käytetäänkin

juuri luomaan jännitteitä ja tunnelmaa. Musiikilla on vahva sidos kuulijoiden emotionaaliseen kenttään, jolloin sen käytöllä on aina voimakas dramaturginen sisältö ja arvo. Monimutkaisissa kohtauksissa musiikilla voidaan kuvailla myös paikkaa tai tapahtuma-ajankohtaa. Musiikilla onkin paljon ominaisuuksia, jota muilla äänikerronnan tavoilla ei ole. Tunnesidoksen lisäksi, tärkeitä ominaisuuksia on psyykkisten tunnetilojen, kuten pelon tai ilon kuvaaminen, sekä yleistäminen ja yhdistäminen. (Pirilä 2005, 97–99.)

#### 4 LOUHINTAA

Sidney Lumetin mukaan elokuvan tekemisestä aloitettaessa on vain kaksi tärkeää kysymystä: mistä elokuva kertoo ja miten se kerrotaan. (Lumet 2004, 19.)

*Louhi* on käsikirjoittamani ja ohjaamani lyhytelokuva, joka kertoo Louhi-nimisestä naisesta, joka haluaisi olla onnellinen. Louhi päättää muuttaa kohtalooaan ja paeta väkivaltaista aviomiestään niiden ihmisten kanssa, joista hän välittää. Väärinkäsityksen myötä Louhen poika Peri kuitenkin haluaa estää äidin lähdön, mikä pakottaa Louhen turvautumaan äärimmäisiin tekoihin henkensä säilyttämiseksi.

Lyhytelokuvan teemana on onnellisuus, ja aiheena kuinka tekomme vaikuttavat myös ympärillä oleviin ihmisiin.

*Louhen* muoto ja miten tuo tarina kerrotaan, syntyi pitkän prosessin seurauksena ja osaltaan se on vieläkin kesken. Vaikka lyhytelokuvan muotoa määrittelevät suuret linjat, kuten leikkaus, ovat jo valmiit, hiotaan äänimaailmaa ja värimäärittelyä vielä. Genreltään *Louhi* on mytologinen tragedia. *Louhi* saa ensi-iltansa joulukuussa 2013.

##### 4.1 Ideasta käsikirjoitukseksi

*Louhen* käsikirjoittaminen alkoi koulutehtävänä syksyllä 2012. Tiesin jo silloin, että aloittaisimme kehittää ideoista käsikirjoituksia, jotka mahdollisesti kuvattaisiin keväällä 2013.

Halusin, että päähenkilö olisi nainen ja genre olisi fantasia. Päähenkilön halusin olevan nainen, koska itsellä on helpompi naisena kirjoittaa naisesta. Genreksi halusin fantasian, koska sitä me ei oltu päästy vielä tekemään kouluaikana, sekä se on sen verran harvinainen genre Suomessa, ettei sitä välttämättä pääsisi tekemään edes työelämässä.

Olen tutustunut suomalaiseen kansanrunouteen ja Kalevalaan, ja aina yllätyn siitä miten käyttämättömiä aarreaittoja ne ovat elokuvamaailmassa. Varsinkin juuri suomalaista mytologiaa käsittelevät kansanrunot kertovat hurjia tarinoita hahmoista, jotka päätyvät äärimmäisiin ratkaisuihin.

Yksi näistä mielenkiintoisista hahmoista on Pohjolan emäntä. Hyvän ja pahan välinen taistelee on perinteistä eepostematiikkaa, ja *Kalevalassa* se harvinaisesti kärjistyy kahden vanhan ja eri sukupuolta olevan henkilön välille, Väinämöisen ja Pohjolan emännän. Naisantagonisti päähenkilö on harvinaista Eurooppalaisessa eepostraditiossa. (Piela, Knuuttila & Kupiainen 1999, 56.) *Kalevalassakin* Pohjolan emännän rooli vaihtelee: välillä hän on vain äiti tai mahtitalon emäntä, välillä taas vihollisten johtaja ja kaiken pahan alku ja juuri. Kuitenkin Pohjolan emäntä on muiden päähenkilöiden, miesten, tärkein vastatoimija. (Piela 1999, 59.)

Alun perin kehitin Louhesta sivuhenkilön erääseen tarinaan jo vuonna 2010. Tarinassa Louhi on vanha, pahansuopa, katkeroitunut noita-akka, millaiseksi hänet kuvataan myös kansanrunoissa. Nyt lyhytelokuvaa suunnitellessa näin kuitenkin mahdollisuuden tutustua kehittämäni Louhen taustoihin paremmin, kun jo oli selvää, minkälaiseksi hahmoksi hän päätyisi. Koko lyhytelokuvan lähtökohtana oli näyttää vaihe Louhen elämästä, joka lykkää hänet siihen suuntaan, millaisena me olemme oppineet hänet tuntemaan kansanrunoudessa.

#### 4.2 Yhdeksän sairautta ja muut yksityiskohdat

Halusin *Louhen* henkilöitä ja maailmaa luodessa osaksi pitäytyä kansanrunouden luomissa yksityiskohdissa.

*Kalevalassa* Pohjolan emännästä käytetään montaa eri nimeä, mm. Louhi, Loviatar ja Pohjan akka. Louhi nimi puuttuu eeppisistä kansanrunoista ja Lönnrotin uskotaan löytäneen nimen Christfried Gananderin keräämistä kansanrunoista tai Juhana Kainulaiselta kuulemistaan loitsuista. *Kalevalassa* Lönnrot käytti kuitenkin Louhi-nimeä vain kun kerrotaan vaateli-aasta, pahasta ja vihamielisestä Pohjolan emännästä. Alun perin nimillä on mahdollisesti tarkoitettu kokonaan eri hahmoja, mutta esimerkiksi

*Kalevalan* vaikutuksen myötä, hahmot ovat sulautuneet toisiinsa. (Kuusi 2008, 130). Nimivaihtoehtoista huolimatta, Louhi vastasi mielestäni eniten nimeä, joka vastasi nykyajan käsitystä etunimestä.

Ensimmäisissä käsikirjoitusversioissa Louhella oli iso joukko sairaita poikia ja sekä terve tyttö. Joissain kansanrunoissa Loviatar synnyttää yhdeksän lasta, yhdeksän sairautta, jotka lähetetään ihmisten tuhoksi. Kahdeksan lapsista nimetään, mutta viimeinen jää nimettömäksi (Pohjolan emäntä, haettu 6.10.2013.)

Kalevalan Pohjan akka on tunnettu myös kauniista tyttäristään. Tyttäriä on ennen vanhaan mielestäni arvostettu vähemmän kuin poikalapsia, jotka on koettu tärkeiksi perinnönjatkajiksi, joten miksei yksi nimeämätön lapsi voisi olla esimerkiksi tytär? Kansanrunouden mukaan tytär on kaunis, joten hänen tulisi olla myös terve *Louhessa*. Louhen tyytymättömyyttä elämäänsä tuli symboloimaan siis yksi tytär, joka oli täysin erilainen kuin hänen poikalapsensa. Samalla Isännän ja Louhen välejä alleviivatakseni, tuo ainoa terve lapsi ei olisi hänen, vaan Louhen ja tämän rakastajan.

Tyttären, Ruumenen osuus korostui vasta myöhemmässä käsikirjoitusvaiheessa, mutta poika Peri oli mukana jo heti alusta. Välillä Pohjolan emännän kerrotaan synnyttäneen Ruhon, Ramman ja Perisokian (Pohjolan emäntä, haettu 6.10.2013), josta inspiroituneena Peri nimettiin. Hänen piti olla sokea, mutta tarinan kulun kannalta tästä luovuttiin jo melko varhaisessa vaiheessa.

Veden toimiminen maagisena elementtinä oli tietoinen valinta jo heti aloittaessani kirjoittamaan. Suomalaisessa mytologiassa vedellä katsotaan olevan vahvistavia ja puhdistavia voimia ja alun perin Louhi kirjaimellisesti paransi itseään Isännän hakkaamisien jälkeen.

Loviattarella on yhteys Iku-Tursoon, vedenhaltiaan, merihirviöön, jota pidetään tämän sairaiden lasten isänä (Pohjolan emäntä, haettu 6.10.2013). Ensimmäisissä versioissa Louhi paransikin itseään veden-



hengen avulla, joka auttoi Louhen uhratessa tälle jotain. Tarkoituksena oli, että Louhi teki vaihtokauppaa lastensa terveydellä, lopulta hinta olisi käynyt niin korkeaksi, että olisi pitänyt alkaa uhraamaan henkiä toiveiden täyttymiseksi. Vaikka vedenhenki henkilöytyneenä hahmona hävisi, veden maagiset voimat pysyivät. Vesiympäristö säilyi paikkana, jonne Louhi menee ”taikomaan”. Maagiset ja fantasiaelementit kuuluvat olennaisena osana mytologiaan ja halusin pitää ne jollain tavalla mukana *Louhessa*. Maagiset voimat ovat myös osa Pohjolan emäntää, noita-akka on yksi hänen haukkumanimistään ja *Kalevalan* tunnetuimpia runoja on Sammon ryöstö, jossa Louhi muuttuu Kokko-linnuksi.

#### 4.3 Louhen tarinan etsiminen

Vaikka minulla oli selkeä päähenkilö ja tiesin, mitä hänelle tulisi tapahtumaan, lyhytelokuvan lopullisen sanoman löytyminen ja tarinan muotoutuminen kesti aina jälkituotantoon asti.

Tuotannon alkaessa virallisesti elokuussa, suurimmat muutokset käsikirjoitukseen tehtiin kesäkuussa. Pääsin mukaan hankkeeseen, jossa ohjaavan opettaja Timo Puukon avulla minä ja toinen koulun oppilas Valtteri Niskavaara aloimme yhdessä kehitellä käsikirjoitusta eteenpäin.

Niskavaaran ja Puukon kanssa keskustelimme paljon realismista, ja kuinka realistisen haluaisimme Louhesta. Haluaisimmeko, että Louhen tapahtumat voisivat tapahtua myös nykyaikana? Suuri muutos käsikirjoituksessa tapahtuikin juuri yliluonnollisissa elementeissä.

Kävimme pitkän keskustelun uskonnon ja fantasian ymmärtämisestä ja niiden eroista. Keskustelun myötä käsikirjoituksesta katosi se, minkä määrittelimme fantasiaksi elokuvissa. Louhi ei enää kirjaimellisesti parantanut itseään vaan koskelle meneminen ja siellä ”taikojen tekeminen” on kuin rukoilemista nykyaikana. Yliluonnolliset elementit muuttuivat henkilökohtaiseksi kokemukseksi. Louhelle, joka uskoo tuohon magiaan, yliluonnollisuus on normaalia. Mutta muut, jotka magiaa eivät tunne, ymmärtävät sen omien lähtökohtiensa kautta. Isäntä pitää taikaa naisten

”höpötyksinä” ja Peri taas ymmärtää sen oman lapsenuskonsa kautta, palvelevana voimana, joka saa ihmeitä aikaan.

Muinaisuskon tuominen muuten kuin fantasian kautta, kuvastaa muutenkin sitä millaisena me näemme uskonnot nykyaikana. Uskontoon liittyy usko yliluonnolliseen, se on uskonnon normi. Nykymaailmassa pyritään taas tieteen avulla selittämään kaikki, jolloin yliluonnollisuutta ei ole. Susanna Aarnio kertoo, että mytologia muuttuu, koska se täytyy muuttaa ymmärrettäväksi aina sille sukupolvelle, ketä se koskee (Aarnio 7.11.2013, haastattelu). Jotta me, nykykäsityksemme kautta voisimme pitää Louhen uskontoa normaalina ja realistisena, se ei se saa näkyä meille selittämättömänä ihmeenä.

Käsikirjoituksen alkaessa kehittyä realistisempaan suuntaan, jo visuaaliseksi tyyliksi päätetyn historiallisuuden merkitys kasvoi. Realistisuutta hain esimerkiksi keskustelemalla vanhempieni kanssa millaista elämää he viettivät ollessaan pieniä. Renkien ja piikojen työt löytyivät vanhempien lapsuuden maailmasta ja yksityiskohtia tarkastettiin vanhoista valokuivistä. Yksityiskohdista ja realismista huolimatta käsikirjoituksen ongelmana oli, etteivät hahmojen motiivit tuntuneet tarpeeksi suurilta oikeuttamaan tapahtumat. Purimme hahmot tarkemmin ja loimme lisää motiiveja esimerkiksi nostamalla Louhen nuorimman lapsen Ruumenen merkittävään rooliin.

Tarinan kannalta epäolennaiset yksityiskohdat, jotka sinne olin mytologian takia kirjoittanut, poistettiin. Esimerkiksi lapsia ei tarvinnut olla useita, Peri ja Ruumen riittivät. Näin jälkikäteen näen myös muita yksityiskohtia, jotka olisi voinut poistaa. Perin piti olla jollain tavalla sairas niin kuin Louhen lapset mytologiassa, joten arpeutimme hänen kasvonsa ja hänellä oli joitain ”heikkomielisen piirteitä” kuten hän ei juuri puhu koko elokuvan aikana. Sairauden piti osaksi selittää Perin käyttäytymistä, mutta arvesta tuli vain oikea murheenkryyni koko tuotannolle. Arpea oli vaikea saada luonnollisen näköiseksi, joten sitä on jouduttu korjailemaan vielä jälkituotannossakin. Tarinan kannalta Perin käyttäytymisen

olisi kuitenkin ymmärtänyt, ilman että hänen olisi tarvinnut olla millään tavalla näkyvästi sairas.

Elokuvan juonta kehitettiin kirjoittamalla lisää kohtauksia, jotta meillä olisi enemmän aikaa tutustua hahmoihin ja, että tarina muotoutuisi elokuvalliseen tapaan kertoa. En tietoisesti käyttänyt mitään tiettyä käsikirjoitusmallia esimerkiksi *sankarin matkaa*, mutta rytmiä ja kohtausten järjestystä mietittäessä, on se hyvin looginen ja kaikille tuttu elokuvallinen tapa kertoa tarinaa. Louhi on kuitenkin kestoltaan lyhytelokuva, joten käsikirjoitusmalleja joutuu soveltamaan, koska niitä ei voi käyttää samalla tavalla kuin pitkään elokuvaan. Vaikkei *Louhessa* tapahdukaan *sankarin matkan* omaista kasvamista parempaan, tapahtuu kuitenkin päähenkilö Louhessa muutos hankaluuksien jälkeen. Louhi on oppinut asioita, tavallaan myös viisastunut, vaikka tapahtumat vievätkin hänet katkerammaksi ja etäännyttävät todellisuudesta. Eikä hän todellakaan ole voittaja lopussa.

*Louhen* juonta ja rakennetta voi helpommin tarkastella Syd Fieldin kolmen näytöksen mallin kautta. Elokuva jaetaan kolmeen näytökseen: esittely, kehittely, ratkaisu. Ensimmäinen näytös, jossa maailma esitellään, loppuu katalyyttiseen tapahtumaan, mikä aloittaa kehittelyosan. Elokuvan keskikohdassa tapahtuu asia, mikä estää paluun enää entiseen. Toisessa käännekohdassa päähenkilö on lähellä kuolemaa. Kolmannessa näytöksessä jännitys on huipussaan ja päähenkilö joko saavuttaa tai menettää haluamansa. (Vacklin 2007, 82)

*Louhessa* esittelyä on alun kohtaukset aina siihen asti kun Louhi menee koskelle. Katalyyttinen tapahtuma on se, että Peri näkee ja uskoo kosken taianomaisiin vaikutuksiin. Kehittelyssä Louhen pelkoa miestänsä kohden kasvatetaan siihen pisteeseen, että hän päättää lähteä talosta. Tämä johtaa lyhytelokuvan keskikohtaan, missä Peri päättää estää Louhen lähdön ensimmäisessä näytöksessä oppimallaan tavalla. Teon seurauksena tapahtumat kumuloituvat toiseen käännekohtaan koskella, kun Isäntä uhkaa Louhen henkeä. Kolmatta näytöstä on vain viimeinen kohtaus, kun Louhi palaa takaisin talolle. Louhi on menettänyt hänelle rakkaimmat henkilöt,

tappanut oman miehensä, sekä kuitenkin hänellä on edelleen huolehdittavana poika, jota voisi syyttää kaikesta tapahtuneesta ja vihata sen takia. Hän ei selvästikään ole enää se sama hahmo, joka hän oli elokuvan alussa.

Yksi haasteellisimmista töistä käsikirjoittaessa oli saada Louhi tykättäväksi henkilöksi. Vaikka Louhi on uhri ja ymmärrämme hänen tekonsa, on häneen jostain syystä vaikea samaistua ja antaa hänelle sympatiaa. On vaikea samaistua myös muihin hahmoihin, koska heillä on pienempi rooli. Esimerkiksi Peri on sivuhenkilöä vahvempi toimia. Monissa tärkeissä lyhytelokuvan käännekohdissa, käänne johtuu juuri Perin toiminnasta ja sitten seuraamme kuinka Louhi reagoi noihin tapahtumiin. Peri tekee liian monta tärkeätä ratkaisua, mutta me emme kuitenkaan seuraa häntä tarpeeksi, että hän toimisi samaistuttavana päähenkilönä. Samaistuttavuutta yritimme parantaa esimerkiksi kirjoittamalla tarkoituksella alkukohtauksen, jossa katsojalla on aikaa tutustua Louheen. Louhi on vielä eläimen seurassa korostaaksemme hänen lempeää puoltaan. Yritimme myös tehdä Isännästä ”pahemman” jolloin se heijastuisi Louheen ja hän vaikuttaisi ”hyvemmältä”.

#### 4.4 Genren löytyminen

Elokuvia tehdään sisältä ulospäin, joten Louhen tarinan ja käsikirjoituksen muotoutuessa löytyi myös sen genre. Yliluonnollisuuden kadottua ei fantasia-genre kuvastanut *Louhea*, vaikka olisin kuinka halunnut tehdä fantasia-elokuvan.

Ihmissuhteita käsittelevän juonensa takia Louhi on draamaa, mutta onnettoman lopun takia tragedia kuvaa sitä paremmin. Aristoteleen mukaan tragedia sijoittuu lyhyen aikavälin tapahtumiin. Keskeisinä on traaginen erehdys, *hamartia*, jonka takia päähenkilö ajautuu onnettomuuteen. Päähenkilö tekee vapaaehtoisesti traagisen erehdyksen, teon joka vapaaehtoisuudesta huolimatta johtuu olosuhteista tai tietämättömyydestä. (Tragedia 2013, hakupäivä 9.11.2013.)

Tarinalla on neljä kertomisen perusmuotoa draama, tragedia, komedia ja farssi. Mikään niistä ei ole ehdoton, ja ne ovat hyvin laajoja käsitteitä kaikki. Elokuvia määritellään yleensä juuri näiden ja tarkemmin rajaavien lajityyppien yhteisnimellä. Romanttinen komedia, sotadraama, puskarfarssi, ja historiallinen tragedia jne. (Lumet 2004, 68.)

Louhi täyttää monia historiallisen elokuvan konventioita, se näyttää historialliselta. Se ei kuitenkaan ole historiallinen elokuva, koska genre-määritelmän mukaan historiallisessa elokuvassa päähenkilön on oltava todistettavasti historiallinen henkilö tai päähenkilön tarina kietoutuu yhteen jonkin historiallisen kriisin kanssa (Vacklin 2007, 192).

Mytologian historiallinen paikkaansa pitävyys on kiisteltyä, ja riippuu aina itse mytologian osasta, jota käsitellään. Asiasta voisi varmasti väitellä pitkään, koska itse mytologian määrittelemisenkin on niin vaikeaa. Miksei siis mytologia itsessään voisi olla määrittelevä tekijänä genrelle? Jos elokuvassa on mytologisia elementtejä ja mytologialle tyypillisiä konventioita, esimerkiksi viittaukset *Kalevalaan*, teos voisi olla *mytologinen elokuva*.

Elokuvaohjaaja Antti-Jussi Annilan mukaan, tärkeintä genren ”valinnassa” elokuvalla on se, että se palvelee elokuvaa. Genret on keksitty, että yleisö tietäisi mitä katsoo, joten genren täytyy luoda oikeanlainen mielikuva heille. (Annila 16.11.2013, haastattelu.)

Joten jos väitän *Louhen* olevan mytologinen tragedia, niin mielestäni se määrittelee lyhytelokuvaa tarpeeksi. Tragedia lupaa onnettomasti päättyvää draamaa ihmisten välillä, ja mytologinen puoli taas viittausta johonkin myyttiin.

## 5 TYYLI

*Louhessa* tarinalliset lähtökohdat loivat pohjan myös tyylille. Mytologiaa päätettiin lähestyä historian kautta, jolloin mytologian näkymisen sijasta oli tärkeää saada näkymään historia, tai ainakin luoda mielikuva historiasta. Käsikirjoituksessa käyttämäni mytologian yksityiskohdat määrittivät monia tyylillisiä asioita, mutta käsikirjoitusta myös muutettiin esimerkiksi sopimaan löytämiimme lokaatioihin.

Tuotannollisesti tein ehkä muille vaikeaksi sen, etten kuitenkaan halunnut määritellä mitään tarkkaa vuotta tapahtumille, sillä en halunnut, että elokuvan ajankohdan voisi sitten jostain tarkasti päätellä. Ei ole tärkeää milloin *Louhi* on tapahtunut, tärkeämpää on, että se on tapahtunut ajassa ennen meitä tai meidän vanhempia.

Ohjaaja Antti-Jussi Annilan mukaan elokuva tehdään sisältä ulospäin, joten sisältö luo tarpeen visuaalisuudelle. Jos tarina vaatii historiallista tyyliä, silloin tehdään historiallista tyyliä, mutta pakottaa sitä ei kuitenkaan saa. (Annila 16.10.2013, haastattelu.)

Elokuva ei havainnoi ulkoista todellisuutta, vaan elokuvan sisäistä todellisuutta, joten estetiikan tärkeimpänä linjana oli tehdä *Louhen* maailmasta uskottava, vaikkei se olisi uskottava todellisessa elämässä.

### 5.1 Näyttelijävalinnat

Näyttelijät ovat jokaisen elokuvan merkittävin osa, elokuvaan usein mennään heidän takiaan. Näyttelijöiden kautta katsojat tuntevat ja kokevat elokuvan, heitä katsotaan ja heidän välittämiä ajatuksia ja tunteita katsojat ajattelevat ja tuntevat. Näyttelijänvalinta on hyvin tarkkaa ja siihen vaikuttavat monet tekijät. (Lumet 2004, 75–76.)

Näyttelijänvalinnassa täytyy ottaa huomioon neljä eri osa-aluetta. Ensimmäisenä on henkilön näyttelijänsyky. Millainen on hänen ilmaisukykynsä fyysisesti sekä henkisesti: osaako ja uskaltaako henkilö heittäytyä

ja olla läsnä tilanteessa, onko hän uskottava tunteiden ilmaisussa, miten hän ilmaisee itseään. Näyttelijänlahjojen ja ulkoisten ominaisuuksien lisäksi on tärkeää, että löytyy yhteys näyteltävään hahmoon myös henkisesti. Ei tarvitse löytyä suoraan tarinan hahmoa, mutta olisiko henkilössä potentiaalia. Näyttelijän ja ohjaajan pitää pystyä työskentelemään yhdessä. Lisäksi näyttelijän pitää sopia yhteen myös muiden näyttelijöiden kanssa, heidän pitää olla uskottavia yhdessä, jos he ovat esimerkiksi saman perheen jäseniä, ja heidän täytyy pystyä näyttelemään yhdessä. (Puukko 20.2.2013, luento.)

Casting-tilaisuus *Louhea* varten pidettiin toukokuussa 2013 Torniossa ja Oulussa. Tuolloin haimme vasta 20–30-vuotiasta naista Louhen rooliin, 20–30-vuotiasta miestä Tieran rooliin, 35–50-vuotiasta miestä Isännän rooliin, sekä 9–13-vuotiasta poikaa Perin rooliin. Suoraan tuolta castingista löysimme vain Louhen näyttelijä Esteri Orjasniemen ja Perin näyttelijä Valtteri Hakulisen. Lapsista Hakulinen oli paras näyttelijänkyvyiltään ja hän vaikutti innostuneelta näyttelemään. Hän oli myös näytellyt aikaisemminkin, joten hänellä oli jo jonkinlainen käsitys, mitä kuvausviikolla tapahtuisi, mikä helpottaisi tietenkin meitä. Kaikkien hahmojen kohdalla ei ollut yhtä helppoa. Esimerkiksi Tieran rooliin oli monta erilaista vaihtoehtoa, vielä elokuussakin katsoimme noita casting-videoita etsien sopivaa henkilöä, vain koska en osannut päättää minkälainen Tiera olisi hyvä.

Näyttelijöiden valitseminen on yksi raadollisimmista elokuvan tekemisen puolista. Näyttelijöitä vaaditaan luomaan uskottavia hahmoja, näyttelemään, mutta samalla heidän on oltava noita hahmoja. Hyvä näytteleminen ja ilmaisukyky eivät kuitenkaan aina riitä. Siinä samalla heidän on oltava ulkokohtaisesti sopivia, ja heidän voidaan hylätä tai hyväksyä pelkästään fyysisten ominaisuuksien perusteella. (Lumet 2004, 77.)

Casting-kutsussa haimme vain iän perusteella, vaikka minullakin oli esitteittäviä toiveita näyttelijänkykyjen lisäksi. Esimerkiksi, koska *Louhen* oli tarkoitus sijoittua aikaan Suomen historiassa, olisi henkilöiden myös näytettävä, että he voisivat siihen myös kuulua. Hahmojen tuli siis olla

valkoihoisia eikä heillä saanut olla silmään pistäviä tuntomerkkejä, esim. lävistyksiä tai tatuointeja, joita ei olisi voinut peittää. Halusin Louhen olevan kaunis, ja Tieran sen näköinen, johon Louhi voisi hyvinkin ihas-tua.

Tarinallisesti myös hiusten värillä oli merkitystä. Isännän, Perin ja Louhen kirjoitin olemaan tummahiuksisia ja Tieran ja Ruumenen vaaleahiuksisia, jotta olisi myös ulkonäöllisesti syytä epäillä, että Ruumen voisi olla Tieran lapsi.

Kalevalasta ja suomalaisesta mytologiassa kertovassa maalaustaiteessa Louhi kuvataan usein tummahiuksisena, ja tummahiuksisuuteen monesti elokuvamaailmassa liitetään tietynlainen pahuus. Pahat on tummahiuksisia ja hyvät vaaleahiuksisia, jos halutaan korostaa luonteita ulkonäöllisesti. Itsekin oli ajatellut Louhen tummahiuksisena, mutta Orjasniemen sopiessa rooliin muuten, oli tärkeämpää juuri, minkälainen Orjasniemin Louhi olisi kuin minkälainen halusin Louhen olevan. Hakulisen hiukset kuitenkin värjättiin vaaleanpunertavasta tummaksi, hänen yhdennäköisyyttään Tieraa näyttelävän Juho Taskilan kanssa vähennettäväksi.

Isäntää näyttelävän Jari Mertalan tiesin jo aikaisemmasta projektista ja kun sopivaa Isäntää ei castingista löytynyt, päätettiin, että kysymme häntä. Mertalalla oli sopivaa karaktääriä ison talon isännäksi, sekä teatteritaustansa ja kokemuksen kautta tiesimme, että hänellä olisi myös taitoa näyttellä Isäntää.

Toukokuun castingissa ei edes etsitty Louhen tytärtä Ruumenta, koska hänen roolinsa kasvoi vasta myöhemmin. Elokuussa 7-10 -vuotiasta, vaaleahiuksista tyttöä rooliin etsittiin suoraan sosiaalisen median välityksellä, ja yhteydenottoja sopivista ehdokkaista tuli useita. Sovin tapaamisen Sofia Saarelan kanssa sen takia, että hän näytti lapsista eniten Orjasniemeltä. Saarela valittiin tapaamisen jälkeen suoraan rooliin, koska näin hänessä sen viattoman, leikkisän pikkutytön minkälainen Ruumenkin on.





Kuva 1. *Louhen* väki.

Emme kerinneet harjoitella ennen kuvauksia kuin Mertalan ja Taskilan kanssa heidän yhteistä kohtaustaan, joten näyttelijöiden yhteensopivuus jännitti vielä kuvauspaikallakin. Kaikkien näyttelijöiden kanssa kerkesin kyllä keskustella roolista etukäteen, joten meillä oli jonkinlainen yhteinen kuva hahmosta, mutta henkilöiden välisten kemioiden testaaminen jäi liian vähälle. On hankala luoda välittävä ja uskottava rakastavaisten välinen kohtaus, jos näyttelijät ovat tavanneet vain hetkeä aikaisemmin. Totta kai jos näyttelijä on hyvä, hän pystyy luomaan tuon tunteen sellaiseenkin tilanteeseen, mutta tuotanto jossa on vain harrastelijanäyttelijöitä, tuntuu ohjaajana epävarmalta vaatia sellaista taitoa. Mutta mitä pidemmälle kuvaukset etenivät, sitä paremmin kaikki oppi tuntemaan toisensa ja löysi sieltä niitä keinoja näyttelemiseen.

## 5.2 Lokaatiot

Lokaatioiden valinta määritteli visuaalista tyyliä eniten, varsinkin päähenkilöiden talo ja sen pihapiiri. Halusin Louhen perheineen asuvan vauraalla maatilalla, jossa olisi piha täynnä elämää ja erilaisia rakennuksia. Kevään 2013 aikana kiersimme useassa lokaatiossa, katsomassa rakennuksia, mutta vain Tervolassa sijaitseva Peräpohjolan maaseutumuseo tuntui lopulta hyvältä. Pihapiirissä oli tarpeeksi rakennuksia, ne olivat

hyvässä kunnossa ja saimme paikan käyttöömmehelposti. Vaikka alun perin olisin halunnut rakennuksia, joista ei olisi voinut päätellä mihin aikakauteen ne kuuluivat, tuotannollisesti oli yksinkertaisesti vain helppointa, jos hahmot eläisivät 1800-luvun näköisessä maailmassa, koska käyttöömmehlöytyi jo valmiiksi niin paljon kaikkea siltä vuosisadalta. Museon valinta pääkuvauspaikaksemme määritteli samalla minkä vuosisadan tyyliä lähdimme hakemaan muussa visuaalisessa tyyliissä.



Kuva 2. Keminmaan lainajyvästö    Kuva 3. Tervolan museon päärakennus

Ympäristöllä voidaan luoda syvempiäkin merkityksiä kuin pelkkää ajan-kuvaa. Silloin tarkoituksena on välittää tarkkaan rajattua todellisuutta ja tunnelmaa ympäristön erityispiirteitä esittelemällä. (Pirilä 2005, 43.) Louhessa luonnolla on tärkeä merkitys Louhelle, siellä hän saa olla itsensä. Ensimmäisessä kohtauksessa, kun Louhi esitellään, ollaan kauniilla, avaralla niityllä auringonlaskussa, millä yritimme korostaa myös Louhen kauneutta ja eteerisyyttä. Myöhemmin Louhen liikkuessaluonnossa, olemme synkemmissä ja tiheimmissä metsissä ja lopulta, kolkolla jokivarren kalliolla.

Samoin talolla kuvattaessa Louhi on melkein aina tekemässä jotain askaretta. Kuvauspaikka ja työt on valittu sen mukaan, että ne kertovat lisää Louhesta. Hän on talon emäntä ja osallistuu talon askareisiin, vaikka Isäntä häntä huonoksi emännäksi haukkuukin. Louhen ja Isännän rooleja korostetaan perinteisten roolien kautta, Louhi tekee töitä sisällä, Isäntä ulkona.

Miljööön selkeys ja tunnistettavuus on tärkeää, kun näytetään kerronnan kannalta usein toistuvia miljöitä, myös katsojan täytyy tunnistaa paikat samoiksi (Pirilä 2005, 43). *Louhessa* kuvauslokaatioita oli lopulta melko vähän. Meillä oli erilaista metsää ja niittyä, koski, talonpihapiiri ja sen sisätilat. Tärkeintä toistuvuuden kannalta oli koskelle meno. Aina silloin, kun joku meni tai tuli koskelta, matkalla näytettiin metsää. Lyhytelokuvan loppua kohden rytmin takia metsäkuvat vähenee, mutta koska metsässä kävely on jo assosioitu koskeen, ainakin itse tiedän minne hahmot ovat matkalla.

Sopivan vesialue-lokaation löytäminen olikin sitten vaikeampaa. Käsikirjoittaessani ajattelin kaiken tapahtuvan järven rannalla, mutta jo kevään aikana huomasimme, että tarvitsemme mystisemmän paikan. Ja Lounais-Lapin alueella on järviä melko vähän. Paikallisen kameraseuran avustuksella löysimme muutaman sopivan mystiseltä näyttävän joen, mutta palatessamme kevättulvien jälkeen katsomaan paikkoja, olivat näiden jokien vedenpinnat laskeneet liikaa.

Mietimme uudelleen vesialueen mystisyyttä ja aloimme etsiä vuorostamme lähdettä. Samalla laajensimme myös lokaatioiden mahdollista reviiriä kauemmaksi Tornioista. Tervolan museon pitäjä opasti kuvaaja Joonas Silvolan ja ohjaavaopettaja Timo Puukon muutamalle Tervolasta pohjoiseen sijaitsevalle lähteelle, mutta nämä olivat liian pieniä sopiviksi kuvauspaikoiksi. Hän kuitenkin myös opasti Peräsuolijoella sijainneen kosken luokse, josta lopulta tuli kuvauspaikkamme.

Koski oli sopivan karu kallioisine ympäristöineen, mutta samalla myös mystinen. Vaikka se olikin aika kaukana ja hankala kuvauspaikka logistillisesti, toimi kaikki kuitenkin kuvausaikana yllättävän hyvin. Kosken ympäristöstä löytyi myös sopivaa metsämaisemaa muihin kohtauksiin.

Lokaatioiden valinnassa meillä kävi osaksi myös tuuri. Museon henkilöiden myönteisyys elokuvanteon suhteen, pelasti meidät mahdollisesti monelta ongelmalta. Samoin myös koskikohtaus olisi varmasti ollut paljon haasteellisempi, jos sää ei olisi ollut niin hyvä kuin se oli. Itikoita ja

tiikusadetta vastaan pystyimme suojautumaan, mutta kunnon kesämyrsky paikassa, jossa ainoata suojaa olisivat luoneet tuotantoautot, olisi voinut laittaa koko tuotannon pulaan. Kalliotkin olivat valmiiksi vaaralliset, joten rankkasade olisi voinut aiheuttaa myös onnettomuuksia. Paikalla oli muutama ensiapuhuoltaja varoilta, koskessa uimisen takia, mutta onneksi heidän apuaan ei tarvittu missään vaiheessa.

### 5.3 Lavastus ja tarpeisto

Peräpohjolan maaseutumuseo Tervolassa oli hyvä löytö kuvauspaikaksi, sillä saimme käyttää vapaasti pihapiiriä, eri rakennuksia interiööreineen sekä myös museon esineistöä. Maaseutumuseon rakennukset olivat myös sopivia ja muunneltavia. Mitään ei tarvinnut rakentaa, enemmän uudelleen järjesteltiin ja sisustettiin eri huoneita. Lavastaja Petri Niemelän ja rekvisiittavastaava Mikko Shemeikan mukaan arviolta *Louhea* varten tarvittiin noin paria sataa esinettä, jotka suurimmaksi osaksi löydettiin museolta (Louhi 2013, hakupäivä 17.9.2013).

*Kalevalan* tunnetuin filmatisointi *Rauta-aika* sijoitettiin 1000-luvun maailmaan, ja mytologinen maailma luotiin historialliselle pohjalle. *Rauta-ajan* lavastaneen Ensio Suominen kuvaili tapaa ”realistiseksi tavaksi ajatella myyttistä aikaa”. Menettelyssä mytologia ja sen fantasia ja historialliset tiedot ja taidot yhdistyivät keinoksi luoda todellisuus, joka on samalla myyttinen ja tosi. Ensio Suomiselle ”puhdasta” lavastusta tärkeämpää oli aikakauden henkisen kuvan välittyminen: samassa setissä saattoi olla sekaisin monia eri aikakausia jos ne sopivat yhteen. (Reitala 2005, 146.)

*Louhen* kanssa meillä oli ”ongelma”, historianantuntemuksemme ei riitä määrittelemään kuuluuko tietyn tyylinen tyyli selvästi 1800-luvulle vai onko se sittenkin 1950-lukua, jolloin se olisi selvästi muuta elokuvan tyyliä ”nuorempi”. Emme siis koskaan pyrkineet eksaktiin historialliseen tarkkuuteen vaan ennemmin siihen minkä näköisiä ja millaisia kuvittelemme ajan olleen ennen. Monet astioista ja käyttöesineistä ovat olleet puisia, maalit ovat olleet harvinaisempia kuin nykypäivänä, ja asiat ja esineet ovat olleet käsityönä tehtyjä.

Ohjaaja Antti-Jussi Annila kertoo samansuuntaista *Jadesoturin* (2006) tekemisestä. Koska he eivät olleet historianopettajia tai arkkitehtejä, he eivät olleet niin tarkkoja siitä, oliko lavastus historiallisesti paikkaansa pitävää (Annila 16.10.2013, haastattelu).

Sopivaa rekvisiittaa kerättiin niin torniolaiselta lampolalta kuin lainattiin kaupoista ja tuotantoryhmäläisten kotoa. Monelle käsikirjoittamalleni esineelle löytyi jonkinlainen esikuva omasta syntymäkodistani, ja kun sopivaa ei kiireessä löytynyt Tornion alueelta, tuotiin ne 350 kilometrin päästä Suomussalmelta kuvauksiin.

Lavastuksellisia testejä tehtiin esituotannossa, jotta tiesimme miten ne toimivat tuotannossa. Tekoverestä tehtiin erilaisia sekoituksia, ja sen toimivuutta testattiin niin vaatetesteillä kuin kaatamalla sitä jokeen ja kuvaamalla kameralla miltä se näyttäisi.

Mitään suuria ongelmia Louhen lavastus ja tarpeisto eivät kohdannut vaikka kompromisseja tehtiin ja käsikirjoituksesta poikettiin. Esimerkiksi päreet ovat olleet yleisiä valonlähteitä ennen sähköistymistä. Turvallisuussyistä ja yleisesti asioiden helpottamisen kannalta päätettiin kuitenkin käyttää kynttilöitä. Päreitä arvokkaampien kynttilöiden käyttö loi samalla kuitenkin myös vaurauden tuntua perheelle, mikä ei tietenkään ollenkaan haitannut, joten muutos oli vain hyväksi.

#### 5.4 Puvustus

Puvustuksen rooli on vaatettaa näyttelijät roolin mukaan. Lääkäreillä on valkoiset takit, poliiseilla univormut jne. Vaatteet auttavat näyttelijää uppoutumaan rooliinsa. Puvustuksella voidaan korostaa myös tarinaa, esimerkiksi osoittaa ihmisten asemaa toisiinsa verrattuna. (Elements of cinema 2013. Hakupäivä 10.11.2013.)

Vaikka *Louhen* estetiikan lähtökohtana oli historiallisuus, tiesin jo aloitettaessa, etteivät hahmot pitäisi kansallispukuja, koska ne on mielestäni enemmän koottuja kansanperinteen asuyhdistelmiä, kuin aitoa pukeutu-

mistapaa. Tyyliä etsin katsomalla suomalaisia elokuvia, joiden vaatteista pidin. Yksi näistä oli *Härmä* (2012), jossa vaatetuksessa oli käytetty yksinkertaisia kankaita, sarkaa, verkkaa ja pellavaa, sekä vain peruselementtejä. Naisilla on hameet, paidat ja mahdolliset liivit ja esiliinat. Miehillä on taas housut ja vaaleat paidat, liivit sekä takit ja hatut.

Tyyliä etsittiin lisää käymällä läpi millaisia vaatteita meillä oli mahdollisuus saada käyttöömmme. Puvustaja Maria Ruokojärvi teki listan mitä ainakin tarvitaan, ja sen perusteella vaatteita etsittiin. Löytämistämme vaatteista tehtiin sopivia asukokonaisuuksia kullekin henkilölle riippuen hänen asemastaan ja kohtausten määrästä.

Louhella, jolla on eniten kohtauksia, oli myös eniten vaatteita. Vaatteita oli enemmän myös, koska emäntänä hänellä olisi ollut siihen varaa, toisin kuin piioilla ja rengeillä, jotka olivatkin samoissa vaatteissa kaikissa kohtauksissaan. Isännällä ja Tieran vaatetus vaihtui lähinnä vain niin, että joko heillä oli liivi tai sitten ei. Ruumenella ja Perillä kuitenkin oli useampi vaatekerta. Varsinkin Perin tapauksessa, joka oli monessa kohtauksessa mukana, vaatteiden avulla kerrottiin myös päivien vaihtumisesta.

Vaikka Suomessa oli jo 1800-luvulla silkkiä ja muita ylellisiä kankaita, halusin että *Louhessa* rikkaus ja ylellisyys tuotaisiin muuten näkyville. Louhen osalta sillä tehtiin juuri vaatetuksella ja asustamisella. Louhen vaatteet ovat värikkäämpiä ja monimutkaisempia rakenteeltaan kuin piikojen. Vaatekerroksia on myös useampia päällekkäin. Louhella oli myös muista poiketen koruja. Hänellä vaihteli kohtauksissa kaksi erilaista *Kalevala* korun perinneriipusta.

Kenkien osalta emme hakenneet niin tarkkaa historiallisuutta, kunhan valitut kengät eivät olleet mitkään lenkkikengät. Tornion kesäteatterilta saimme lainaan kasan nahkakenkiä, jotka valitsimme lähinnä ulkonäön perusteella. Miehillä oli saappaat, lapikkaat tai jatsarit, naisilla taas sirompia saappaita, paulakenkiä ja pieksuja. Vaikka kesällä kenkien käyttö on ollut vähäisempää, emme halunneet alleviivata luonnonlapsimaista

olotilaa kengättömyydellä. Kengättä Louhessa on vain yksi renki, lähinnä siitä syystä, etteivät mitkään kengät sopineet hänelle, sekä Ruumen muutamassa kohtauksessa, millä korostettiin, että hänen ulos lähteminen on ollut enemmän olosuhteiden pakosta tullutta.

Olisin halunnut korostaa Louhen muutosta henkilönä myös vaatteiden avulla, hänen vaatteensa olisivat muuttuneet tummemmiksi tarinan edetessä. Tästä kuitenkin luovuttiin kahdesta syystä. Ensinnäkin kuvaaja Joonas Silvola ei halunnut, että tummia vaatteita käytettäisiin, mikä vaikeuttaisi yökohtausten valaisemista. Toisekseen tarvitsimme lyhytelokuvan viimeistä asukokonaisuutta varten useamman vaatekerran samoista vaatteista, jotta näyttelijällä olisi vaihtovaatteet. Viimeinen asukokonaisuus valittiinkin sen mukaan, mikä oli tuotannollisesti järkevintä.

Ainoa vaatekappale, jolla oli lopulta tarinallisesti tärkeämpi merkitys, oli Louhen huivi. Huiville ja Louhen palmikkokampaukselle voi löytää symbolisen merkityksen Louhen suhteesta Isäntään. Suomen historiassa naimisiin menneet naiset ovat perinteisesti palmikoineet hiuksensa ja alkaneet käyttämään huivia aviosäädyn merkiksi. Silloin kun Louhen ei tarvitse olla ”emäntä”, hän kulkee ilman huivia. Louhi ei haluaisi olla naimissa, ja hänen todellinen minänsä tulee esille vain yksin metsässä tai Tieran seurassa. Samoin Louhen hiukset ovat palmikoitu aina siihen asti kun hän alkaa haluta eroon miehestään.

## 5.5 Kuva

Kuva on kaikkea sitä mitä näemme katsoessamme elokuvaa. Se, mitä lopulta päätyy näkyväksi itse kuvassa, kutsutaan rajaukseksi. Rajaamista on kuvan sisäinen sommittelu, kuvakulmien ja kokojen valinta. Rajaamalla aihetta ja kuvattavaa todellisuutta, joutuu aina tekemään ratkaisuja joilla voi olla laajojakin dramaturgisia ratkaisuja. Kuvauspaikalla oleva informaatio voi olla hyvin runsasta, joten rajauksen tehtävänä on kohottaa tärkeimmät elementit muun informaation yläpuolelle. (Pirilä 2005, 101.)

Rajauksen tekee kuvaaja yhdessä ohjaajan kanssa. Sidney Lumetin mukaan ohjaajan työn kuvaajan kanssa pitää olla yhtä läheistä kuin se on käsikirjoittajan ja näyttelijöiden kanssa. Siinä missä muutkin, voi kuvaaja estää ohjaajaa pääsemästä siihen päämäärään, joka elokuvalla on alun perin ollut. Kuvaaja on kuitenkin se, joka lopulta tallentaa kaiken elokuvaa varten tehdyn työn. (Lumet 2004, 112.)

Minä näen kohtaukset mielessäni kolmiulotteisena tapahtumana, niin kuin seuraisi teatteriesitystä sivullisena. Näen hahmojen liikkeitä ja jokaisen yksityiskohdan, jolla on tarinan kannalta merkitys. Tuon tilanteen muuttamiseksi elokuvan muotoon, tarvitsen henkilön, kuvaajan, joka pystyy näkemään tuon saman tapahtuman joukkona kaksiulotteisia kuvia.

Monet ohjaavat ovat tulevat ns. kamerapuolelta, jolloin heidän tekninen osaamisensa on suurta. Ohjaamista opiskellessani luin Sidney Lumetin *Elokuvan tekemisestä* (2004) ja se sai minut miettimään pitäisikö minun alkaa opiskelemaan lisää juuri teknisiä asioita ja kuvanrakentamista. *Louhea* tehdessä kiinnostuksen puutteeni tekniikkaan kuitenkin selkeytti minun ja kuvaaja Joonas Silvola töitä. Hän sai suunnitella kuvien rajaukset ja sommitelmat ja valaistuksen, kun minä keskityin näyttelijän toimintaan. Hyvä esimerkki kuvaustilanteesta on kun, kuvaamamme otto oli minun mielestä näyttelijäsuoritukseltaan hyvä ja olisin ollut valmiina siirtymään seuraavaan, tuottaja tuli kysymään, ettenkö huomannut, että kuva oli tärissyt ajon aikana paljonkin. En ollut, koska olin tuijottanut näyttelijän suoritusta. Kuvaaja oli kuitenkin asian huomannut, mikä olikin hänen tehtävänsä, jolloin kuva otettiin uudestaan.

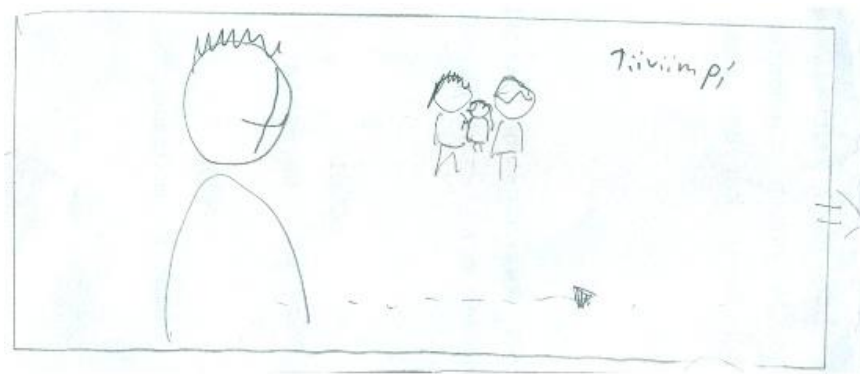
Luottamus kuvaajan ja ohjaajan välillä, että kumpikin hoitaa työnsä, on suurta. *Louhen* kuvaajaksi haki useampikin koulumme opiskelija, mutta lopulta Silvola oli oikea valinta, ei pelkästään kuvaajan taitojensa takia, vaan myös sen takia minkälainen näkemys hänellä *Louhen* tekemisestä sekä kuinka hyvin tulimme toimeen. Minulle oli tärkeää, että kun kerroin miltä jokin kohta minun päässäni näytti, Silvola pystyi toteuttamaan sen, vaikken osannutkaan kertoa miten kuvan pitäisi olla rajattu tai minkälainen valaistus siinä piti olla.



*Louhen* kuvia alettiin suunnitella Silvolan kanssa jo hyvissä ajoin ennen kuin edes *Louhen* käsikirjoitus oli valmis. Teimme heinäkuussa viikon verran kuvasuunnitelmaa aktiivisesti. Keskustelimme elokuvasta, sen mahdollisesta tyylistä sekä piirsimme kasan kuvia. Kuvausaikataulun takia kuvasuunnitelma meni kuitenkin osaltaan uusiksi vielä muutamaa päivää ennen kuvausten alkamista. Vähensimme ja yhdistimme kuvia vielä kuvauksissakin.

Silvolan mukaan hän ei hakenut mitään tarkkaa tyyliä suunnitellessaan *Louhen* kuvia, ajoja tehtiin paljon ja kuvat olivat laajoja. Käytettiin usein klassisia sommitelmia ja kultaisen leikkauksen sääntöä. (Silvola 16.11.2013, haastattelu.) Esteettisesti klassiset rajaukset olivatkin mielestäni hyviä, juonen seuraamisessa, lavastuksessa ja hahmoissa oli katsottavaa, jolloin kuvaustyylillä ei tarvitse ”kikkailla”. Lisäksi tyylin rauhallisuus sopi historialliseen estetiikkaan, surrealistiset sommitelmat olisivat vieneet kauemmas realistisuudesta, jota estetiikalla haettiin.

Silvolan idea oli myös tutustua *Kalevala*-aiheiseen taiteeseen, jos sieltä löytyisi joku tunnistettava sommitelma, jonka voisimme piilottaa myös *Louheen*. Alkuperäisestä kuvasuunnitelmasta löytyykin Akseli Gallen-Kallelan Lemminkäisen äiti maalauksesta ideansa saanut kuva, jossa Louhi on polvillaan kosken rannalla Ruumen edessään. Vähentäessämme kuvia aikataulujen takia vain muutamaa päivää ennen kuvauksien alkamista, tuo kuva sai kuitenkin mennä.



Kuva 4. Kuvasuunnitelman kuva 46



Kuva 5. Kuvakaappaus Louhesta, vastaa kuvasuunnitelman kuvaa 46

Jotkut näistä poistoista toimivat hyvin, tunsimme käsikirjoituksen ja kuvasuunnitelman, joten näimme minkä kuvan voisimme korvata jollain toisella. Joistain kuvauspaikalla tehdyistä muutoksista tuli kuitenkin ongelmia sitten leikkausvaiheessa. Monet karsituista kuvista oli ollut lähikuvia, jolloin leikkaaminen laajasta kuvasta toiseen pakotti leikkaajan keksimään käsikirjoituksellisiakin muutoksia elokuvaan. Esimerkiksi, kun kohta Isännän poistumisesta lopetettuaan Louhen pieksämisen ei toiminut, muutettiin käsikirjoitusta, ja rakennettiin Louhen ja Isännän välille katseenvaihto heidän lähikuviansa ”hännistä”. Lähikuvien jälkeen palattiin takaisin alkuperäiseen tarinaan ja laajaan kuvaan.

Leikkausvaiheessa huomasimme, että saadaksemme oikeanlaisen rytmin olisi meidän vielä kuvattava lisäkuvia. Lähinnä kuvat tulivat kohtauksien siirtymisvaiheisiin luomaan aikaan, joten ne käytiin ottamassa kuuden hengen työryhmän kanssa yhden päivän aikana. Ilman noita kuvia, lyhytelokuvan muoto olisi ollut erilainen ja ”rumempikin” sillä rytmiä saadaksemme olisi meidän pitänyt kuitenkin korvata puuttuvat otokset, joillakin toisilla, jo valmiiksi kuvatuilla kuvilla.

Myös alku- ja lopputekstit tehtiin kertomaan lisää *Louhen* tarinaa. Vanhojen valokuvien tapaiset kuvat kertovat alkuteksteissä nuoren Louhen elämästä: hän on koskella jo pikkutyttönä, hääkuva sekä kuva Louhen ja Tieran kohtaamisesta pihamaalla. Lopputeksteissä on kuvia itse lyhytelokuvasta, mutta myös vakava kuva perheestä, kuva tilan väestä, sekä kuva Louhesta vanhana. Monet näistä kuvista on tuotannossa still-

kuvaajana toimineen Simo Räsäsen käsialaa, ja hän onnistui tuomaan kuviin historiallisen, että mytologisen elementin. Esimerkiksi Louhen vanhuuden kuvassa haettiin jo sitä tunnelmaa, minkälainen meillä on hänestä tullut mytologiassa.



Kuva 6. Lopputekstien vanha Louhi

### 5.6 Kuvan jälkityöt

Elokuvan kuvaa voi muokata vielä kuvauksen jälkeenkin: nykyajan tekniikka ja varsinkin digitoituminen on mahdollistanut, että kuvaan voidaan poistaa ja lisätä tehosteita, joita ei ole välttämättä edes huomioitu kuvausaikana. (Visuaalinen tehoste 2013. Hakupäivä 10.11.2013.)

Louheen ei suunniteltu yhtään kokonaan tietokoneella luotua kuvaa, enemmän tehosteiden tekijän, *visual effects supervisor* Niko Rinnan teh-

tävänä olikin korjata kuvasta virheitä. Koskikuviin lisättiin usvaa korjataksemme jatkuvuus virheitä. Kuvauspaikalle oli tuullut niin kovasti, ettei tekousvamme toistu kuvissa samalla tavalla. Usvaa myös lisättiin paikkoihin, joihin sitä ei ollut suunniteltu laitettavan kuvauspaikalla, mutta usvalla saatiin lisättyä varsinkin juuri koskikohtaukseen tunnelmaan sopivaa mystiikkaa.

Jo etukäteen tiedetty visuaalisten tehosteiden avulla tehty työ oli kattojen ”korjaus”. Kaikissa Tervolan museon katoissa oli huopakatto, ja halusin niiden olevan pärekattoja. Lavastajakin olisi voinut korjata katot, lavastamalla ne pärekatoiksi, mutta tuotannollisesti oli helpompaa, jos ne tehtäisiin tietokoneella.

Minulla on ollut sellainen mielikuva, että huopakatot ovat uudempi keksintö, mutta tutustuessani kattojen historiaan selvitin, että pärekattoja alettiin Suomessa tehdä 1700-luvulla, mutta löivät itsensä läpi vasta 1800-luvun puolivälissä. Kattohuovat tulivat puolestaan muotiin jo 1800-luvun alussa. (Vesikaton historia, haettu 27.10.2013). Historiallisen paikkansapitävyyden puolesta olisi siis ollut ihan sama, kummanlainen katto olisi ollut. Kuitenkin pärekatot ovat mieltyneet varsinkin elokuvien luoman perinnekuvaan suomalaisesta maalaismaisemasta, ja minä pidin niitä esteettisempänä kuin huopakattoja.



Kuva 7. Päärakennus ennen katon korjausta



Kuva 8. Päärakennus katon korjauksen jälkeen.

Värimäärittely tarkoittaa kuvan värien muokkaamista elektronisesti, fotokemiallisesti tai digitaalisesti (Color grading 2013, hakupäivä 17.11.2013). *Louhen* värimäärittely tehtiin digitaalisesti *Color* ohjelmalla kuvaaja Joonas Silvola toimesta.

Värimäärittely on pikkutarkkaa työtä sillä värisomittelussa kaikki vaikuttaa kaikkeen. Jos valaistusta tai värejä muutetaan, muuttuu myös kokonaisvaltainen värien keskinäinen suhde. Värien lähtökohtana ovatkin ennen muuta kerronnalliset ja dramaturgiset tekijät. (Pirilä 2005, 139.)

Kuvaustilanteessa aurinko saattaa välillä paistaa ja välillä olla pilvessä, jolloin kuvan värimaailma myös muuttuu. Värimäärittelyn tärkeimpiä tehtäviä on tasoittaa valaistuksen muutoksesta johtuvien kuvien erot kohotuksen sisällä. *Louhessa* esimerkiksi suurin osa yökohtauksista kuvattiin päivällä, jolloin värimäärittelyssä täytyy nuo kuvat muuttaa väritykseltään yömäisiksi.





Kuva 9. Yökohtaus ennen värimäärittelyä



Kuva 10. Yökohtaus värimäärittelyn jälkeen

Teoksen yleissävy voi olla kertova ja värimaailman avulla voidaan vahvistaa kerrottavaa draamaa (Pirilä 2005, 141). *Louhen* värimäärittely on vielä osaksi kesken, mutta se, mitä minä haluaisin, että siinä tehtäisiin, on värien vähentäminen ja kontrastin nostaminen. *Louhen* ei tarvitse olla mustavalko-elokuva, mutta kylmän tarinansa takia haluaisin, ettei myöskään kuvien väritys olisi lämmin.

## 6 MIELIN KIELIN

Heti *Louhea* suunnitellessa tiesin, että äänimaailmalla varsinkin musiikilla tulisi olemaan tärkeä osa lyhytelokuvaa. Musiikki ja äänet syventävät tunnelmaa, mutta varsinkin Louhelle kirjoittamallani laululla on myös juonellisesti tärkeä merkitys. Mielestäni tarinan kyllä ymmärtää, vaikkei laulua olisikaan, mutta sen tuominen loi tarinan lisäksi myös toisenlaisen esteettisen kokonaisuuden. Laulun säveltä kuulemme erilaisina versioina koko lyhytelokuvan aikana korostamassa Louhen omaa mielenmaisemaa.

*Jadesoturia* (2006) kirjoittaessa Annila kertoo, että hänelle vinkattiin harmonikkataiteilija Kimmo Pohjosesta ja hänen musiikkiaan kuunnellensa Annila loi Jadesoturin maailman. Pohjosen musiikissa soi jokin alkukantainen mytologia, jonka Annila halusi myös löytyvän myös Jadesoturista. Lopulta Pohjonen palkattiinkin tekemään Jadesoturin musiikit. (Annila 16.10.2013, haastattelu.)

Myös minä kuuntelin musiikkia kirjoittaessani *Louhea*. Pohjosen kokeellisen harmonikkataiteilun sijasta kuuntelin enemmän perisuomalaisempaa musiikkia, yksinkertaisia muutamalla instrumentilla soitettuja säveliä ja melankolisia tarinoita. *Louhen* yksinkertaisin musiikillisen äänimaailman lisäksi nuo kappaleet loivat myös kohtausten yleisen tunnelman. Mitään kaurismäkeläistä nihilismia en hakenut, mutta tunteenpurkaukset laimennettiin näkymään jotenkin muuten kuin teatterimaisena melodraamana.

### 6.1 Puhuttu kieli

Ensimmäisissä Louhen käsikirjoitusversioissa oli hyvin paljon puhetta. Varsinkin taikuutta ja niiden magiaa yritin selittää katsojille Louhen selittäessä sitä Isännälle. Monimutkaisen maailmansa kautta taikuuden selittäminen herätti kuitenkin vain lisää kysymyksiä. Tämän jälkeen dialogi vähennettiin niin vähäksi kuin mahdollista, jolloin se alkoi kuitenkin tuntua liian vähältä. Kuvallisen kerronnan kautta jäi liian monta kysymysmerkkiä, jolloin dialogia oli pakko lisätä.

Hahmot kuitenkin puhuvat vain mitä on pakko. Esimerkiksi ihmisten väliset suhteet pyritään kertomaan kuvilla, Louheen viitataan lasten äitinä vain aivan lyhytelokuvan lopussa. Isäntään ja Louheen avioparina ei viitata sanallisesti mitenkään. Hahmojen suhtautumisesta toisiinsa voidaan kertoa paljon myös juuri äänen käytöllä kuin itse sanotuilla asioilla. Millä tavalla sanotaan tai ei sanota. Louhi esimerkiksi ei koskaan aloita keskustelua miehensä kanssa, hänellä ei olekaan mitään muuta sanottavaa Isännälle kuin vastata hänen kysymyksiin ja uhkailuihinsa.

Vaikka dialogia on vähän, on sen kirjoittaminen silti vaativaa. Dialogin kirjoittaminen onkin yksi tarkimmista käsikirjoittamisen osa-alueista. Dialogia kirjoittaessa on otettava huomioon monenlaisia muuttujia puhujan luonteesta, iästä, päämäärästä kuin myös aikakaudesta, maantiedosta ja tapahtumista. Aikakausidraamaa kirjoittaessa on muistettava, että kieli on ollut erilaista eri aikoina. Jo 2000-luvulla 1980-luvun kieli tuntuu vanhanaikaiselta, joten 1800-luvun kielen täytyy olla vielä erilaisempaa. (Vacklin 2007, 132.)

*Louhessakaan* kukaan ei olisi voinut uskottavasti sanoa ”sä” tai ”joo”, koska nykyajan puhekielisyys olisi pilannut historiallisella tyyllillä haetun estetiikan. En myöskään halunnut tuoda yhtä suomalaisen mytologian tunnistettavinta piirrettä, *Kalevala-mittaa*, itse dialogiin, koska vaikka sitä olisikin oikeasti käytetty, olisi sen käyttö kuulostanut banaalilta nykyajan ihmiselle.

Puheen luontevuusongelman ratkaisin murteella. Kirjoitin vuorosanat omalla murteellani, ja näyttelijät saivat jokainen muuttaa ne omaan suuhunsa ja murteeseensa sopivaksi. Välttelimme kuitenkin sellaisen murresanojen käyttöä, kuten *koppeutua*, joka ei ole yleisesti tunnettu tai *funtsia*, joka on selvä lainasana ruotsinkielestä.

Kaikki *Louhen* vuorosanat otettiin uudelleen vielä jälkiäänityksissä, sillä tiesimme jo etukäteen, etteivät kuvauspaikalla talteen otetut äänet ole tarpeeksi hyviä monien modernien taustäänien kuten liikenteen takia.



Jälkiäänitys antoi mahdollisuuden muuttaa vielä puheen merkitystä muuttamalla esimerkiksi intonaatiota. Kuvan kanssa synkronoitumisen takia muutoksia itse sanoihin ei voinut juurikaan tehdä, mutta muuttamaan lausetta pystyttiin jatkamaan, koska kuva leikkautui sellaiseen kuvaan, jossa puhujan suun liikkeet eivät näkyneet. Lisäsimme mm. Isännän vuorosanoja korostaaksemme, että hän tietää, ettei Ruumen ole hänen lapsensa.

## 6.2 Isännän kirous ja musiikki

*Louhen* tärkein musiikillinen kappale on *Isännän kirous* -niminen laulu, joka toimi pohjana monille erilaisille äänielementeille. Louhi esittää laulun koskella ollessaan, ja laulun alkuperäinen idea onkin toimia loitsuna.

Kansanrunoudessa magiikalla eli loitsurunoudella pyrittiin saamaan aikaan tai estämään jotakin, tai sillä pakotettiin jokin yliluonnollinen olento tai voima toimimaan loitsijan haluamalla tavalla. Rukouksissa tai avunpyyntösanoissa vedotaan yliluonnollisen olennon apuun. (Kuusi 2008, 51).

Laulun ideana oli vain mukailla Kalevala-mittaa, ei olla, juuri oikein Kalevala-mittaan tehty runo. En varmasti olisi osannut edes tehdä sellaista. Kalevala-mitasta poikkeaminen esimerkiksi tavutuksen avulla, teki siitä kuitenkin säveleltään mielenkiintoisemman, jolloin pystyimme käyttämään sitä monipuolisemmin.

Minä suunnittelin myös Isännän kirouksen sävelen, jonka pohjalta Henri Arvola suunnitteli monia erilaisia versioita *Louheen* taustamusiikiksi. Sävel löytyy lyhytelokuvasta neljässä eri muodossa: akustisena instrumentaali versiona, Louhen esittämänä lauluna koskella, Louhen hyräilemänä sekä lopputekstien aikaan Louhen näyttelijän Esteri Orjasniemen tulkitsemana ”sinfoniamaisempana” versiona. Isännän kirouksen – sävelestä tulikin teema Louhelle, se soi monesti juuri Louhen ollessa omissa oloissaan.

Isännän kirouksen sanoitukseen hain mallia suomalaisesta kansanrunoudesta ja varsinkin *Kantelettaresta*. Löysin *Petetyn kirous* - nimisen runon, jossa petetty nainen kiroaa miestä. Miehellä toivotuista koettelemuksista huolimatta, nainen toivoo pääsevänsä itse lopuksi myös rauhaan (Kanteletar, hakupäivä 17.11.2013). Isännän kirouksen sanoituksessa on samanlainen ”tarina” lopulta. Louhi kiroaa Isännän ja tämän talon, jotta hänelle tehty vääräys kostautuisi. Jos kuitenkin mikään ei muutu, haluaa Louhi sitten kuolla ja päästä sitä kautta pois Isännän ikeestä.

### 6.3 Äänimaailma

Jos otetaan huomioon kaikki lyhytelokuvat, missä olen työskennellyt, on *Louhessa* ollut suurin työ äänimaailman luomisen osalta. Kaikki lyhytelokuvan äänet täytyi luoda jälkikäteen. Tämä tiedettiin jo hyvissä ajoin ennen kuvauksien alkamista, joten äänisuunnittelija Sanna-Mari Annalalla oli selvä käsitys, mitä kaikkea pitäisi jälkituotannossa tehdä.

*Louheen* askelten, vaatteiden kahinan ja muiden tavallisten tehosteäänien lisäksi luotiin tarinallisia elementtejä. Meillä ei ollut mahdollisuutta tuoda monenlaisia maatilan eläimiä kuvauspaikalle, joten ne tuotiin mukaan kohtaukseen jälkituotannossa äänen avulla. Päiväkohtauksien tausta-ambienssiin lisättiin tuulta ja lintujen liverrystä, ja yökohtauksiin sirkkojen siritystä.

Yksi haastavimmista kohtauksissa äänimaailman osalta on Louhen ensimmäinen koskikohtaus, jossa Peri uskoo ”taian” toteutumiseen. Kvaliteetista melko yksitoikkoista ja pitkää kohtausta muutettiin taianomaiseksi äänimaailman kautta. Hitaasti äänet alkavat voimistumaan, ja pistetehosteiden merkitys korostuu. Peri ja katsojat alkavat kuulla Louhen äänen vääristyneemmin ja diegeettiset äänet muuttuvat ei-diegeettiseksi hetken ajaksi. Diegeettinen musiikki on lähtöisin itse elokuvasta, ympäristöstä mitä kuvataan, ja ei-diegeettinen musiikki on puolestaan irti kuvan tilasta ja paikasta (Juva 1995, 218).

*Louhen* äänimaailman tarkoitus oli luoda yhtenäinen ja uskottava historiallinen maailma. Musiikkia on käytetty rytmittämään kuvaa ja kohtauk-

sia, sekä luomaan tunnelmaa. Vain yhdessä kohtauksessa äänimaailma saa otteen kuvan puolesta, muutoin on tarkoitus, että ne tukevat toisiaan ja ovat esteettisesti realistisia historian näkökulmasta.

## 7 POHDINTA

Halusin tehdä tutkimusta mytologian käytöstä elokuvissa, koska mielestäni se on hyvin vähäistä. Olin kuitenkin väärässä.

Jo mytologian määrittelemisen on niin vaikeaa, etten ihmettele, että olin väärässä. Vasta nyt olen saanut käsityksen, ettei ehkä mytologia olekaan sitä mitä sen ajattelin olevan. Suomalaiseen mytologiaan kuuluu Kalevala ja tarut maailman synnystä, mutta se on myös paljon muuta. Kalevalaa suoraan on käytetty elokuvassa vähän, mutta se onkin sitä ilmeisintä mytologian käyttöä. On helppo sanoa, että jokin on suomalaista mytologiaa jos se osoitetaan meille kuvin ja sanoin.

Annilan (16.10.2013, haastattelu) mukaan elokuvan määrittelemisen mytologiseksi pelkän estetiikan ja visuaalisen tyylin kautta on ulkokultaisista. Jos mytologiaa ei saa näkymään muuten kuin kuvan pinnassa, ei ole tutustunut siihen tarpeeksi hyvin. Mytologiaa eivät ole Kalevala korut tai Akseli Gallen-Kallelan maalaukset, vaan ne ovat jonkun toisen muodos- tamia ja rajaamia kuvia mytologiasta. Mytologia täytyy löytää jostain pinnan alta. Jotta voisimme määritellä, mitä on suomalainen mytologinen elokuva, pitäisi katsoa jokainen suomalainen elokuva ja ehkä niiden yhtymäkohdista löytää lopulta sen mitä se on.

Kaikista seikkailuista huolimatta, *Kalevalakin* kertoo miehistä, jotka yrittävät saada itselleen naisen, ja epäonnistuvat siinä. Onko suomalaisen miehen stereotyyppinen käsite lähtöisin jo jostain muinaisesta ajasta, sillä eivätkö suomalaiset elokuvat usein kerro juuri kovaonnisista miehistä? On vaikeaa sanoa, onko sellainen elokuva mytologinen, koska pinnallista mytologian osoittelua siinä ei ole. Vain mytologiaan tutustuneet ehkä huomaavat tuon yhtymäkohdan.

*Louhessa* on tuollaista pinnallista mytologiaa: sanomme, että tämä on Louhi, ja hän on ”noita”, ja he käyttävät Kalevala-koruja. Mutta jos käsikirjoituksen purkaisu kaikesta selvästi mytologiaan ja historiaan viittaavasta, voisi sen mielestäni toteuttaa myös nykymaailmaa vastaavassa

miljöössä. Aarnion mukaan (7.11.2013) mytologia kertoo lopulta vain eloonjäämisestä. Ehkä *Louhenkin* mytologisen pohjan lopulta määrittelee enemmän sen tarinan universaalisuus. Lopulta kaikki huipentuu taisteluun eloonjäännistä, Louhen ja Isännän.

Mytologian lähtökohdat ovat historiassa, mutta se elää ihmisten mukana. Jokainen sukupolvi tuo siihen oman näkökulmansa, koska jokainen tekee omat tulkintansa, jolloin se muuttuu koko ajan. Vaikka kunnioitamme vanhoja tapoja ja säilytämme tiettyjä symboleita, lisätään vanhoihin tarinoin aina jotain meidän ajastamme, jotta se olisi ymmärrettävää meidän ajatusmaailmallemme. (Aarnio 7.11.2013, haastattelu.)

Elias Lönnrothia on monesti parjattu siitä, millaista hallaa hän on tehnyt suomalaiselle mytologialle kootessaan Kalevalan, mutta hän itse jo tiesi mytologian suhteellisuuden. Lönnrothin mukaan, koska runot on kerätty suullisesta kansanperinteestä, ja ne ovat esittäjien mukana muuttuneet, on hänelläkin valta runojen käsittelyyn ja Kalevalan juonen kehittelyyn (Kalevalan synty 2013, hakupäivä 17.9.2013).

Elokuvat ovat osa kerronnallista perinnettä samalla tavalla, kuin kansanperinteen runot ovat. Vaikka elokuvat ovatkin uudempia ja niihin pätevät eri säännöt, on niillä yhteinen perusta. Tärkeintä on kerrottavan asian eteenpäin vieminen muodosta välittämättä. Mutta, mitä koukuttavampi ja tarinaa tukevampi muoto, sitä helpommin sen myös muut muistavat. Tulevaisuudessa se mitä me kerromme eteenpäin, tulee olemaan osa mytologiaa.

Väitän kuitenkin edelleen myös, että Louhi on mytologinen elokuva, ilman yksityiskohtiakin. Louhen hahmoon tutustuminen eri näkökulmasta kuin se yleensä on esitetty, vain vahvistaa hänen mytologiansa ristiriitaista persoonaa. Hyvän ja pahan näennäinen vastakohtainen asettelu vain korostaa niitä ”harmaita alueita”. Kuka päättää, kuka on hyvä ja kuka paha?

Ohjaajana ja käsikirjoittajana Louhen tekeminen oli melkoinen mylläkkä ja siinä samalla olen oppinut vaikka mitä. Nyt on oikeasti päässyt analysoimaan tekemisiään. Pidin itse tiukasti kiinni mytologisuudesta, ja nyt näitä opinnäytetyön tuloksia miettiessä, se tuntuu hassulta, sillä ei mytologisuuden tuominen elokuvaan ole vain yksityiskohtia. Kuitenkin selvä päämäärä tyylillisesti ja tarinallisesti auttoi minua tekemään monia päätöksiä käsikirjoittajana ja ohjaajana estetiikkaan ja tarinankerrontaan liittyen. Täytyy silti olla valmis myös tekemään kompromisseja. Elokuva valmistuu monen tekijän summana, ja jokainen tekijä tuo oman lisänsä. Käsikirjoittajan ideoista muut elokuva-alan ammattilaiset luovat oman tulkintansa, joista ohjaajan tehtävänä on koota yhtenäinen teos.

## LÄHTEET

- Aarnio, Susanna, uskontotieteilijä, Suomalaisen samanisin keskus. Puhelinhaastattelu 7.11.2013.
- Annala, Antti Jussi, elokuvaohjaaja. Puhelinhaastattelu 16.10.2013.
- Color grading 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 17.11.2013.  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Color\\_grading](http://en.wikipedia.org/wiki/Color_grading)
- Elements of cinema 2013. Mise en scene . Hakupäivä 10.11.2013.  
<<http://www.elementsofcinema.com/directing/mise-en-scene.html>>
- Kanteletar. Elisanet. Hakupäivä 17.11.2013.  
<[http://www.elisanet.fi/kuula\\_seura/kanteletar/uudet/u17.htm](http://www.elisanet.fi/kuula_seura/kanteletar/uudet/u17.htm)>
- Hiltunen, Ari 1999. Aristoteles Hollywoodissa. Helsinki: Gaudeamus
- Juva, Anu 1995. Valkokangas soi! Helsinki: Gummerus.
- Kalevalan synty 2013. Kalevalaseura. Haettu ja tallennettu 17.9.2013.  
<<http://www.kalevalaseura.fi/kaku/sivu.php?n=p4a1&s=p4a1s1&h=hp4a1&f=fp4>>
- Kookas 2012a. Siitä, mitä on elokuvan estetiikka. Haettu ja tallennettu 3.11.2013.  
<<http://www.kookas.fi/articles/read/3360>>
- Kookas 2012b. Rytmä, ajallisuus, symmetrinen kuvasommittelu, valo-varjo -efekti...  
Haettu ja tallennettu 3.11.2013. < <http://www.kookas.fi/articles/read/1086>>
- Krohn, Kaarle 2008. Suomalaisten runojen uskonto. Helsinki: Salakirjat.
- Kuusi, Matti & Anttonen, Pertti 1985. Kalevala lipas. Pieksämäki: SKS.
- Louhi 2013. Lupa koskettaa. Hakupäivä 17.9.2013.  
<<http://louhithemovie.wordpress.com/2013/08/15/lupa-koskettaa/>>
- Lumet, Sidney 2004. Elokuvan tekemisestä. Jyväskylä: Like.
- Mythology 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Haettu ja tallennettu 17.9.2013.  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Mythology>>
- Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos. Jyväskylä: Gummerus.
- Piela, Ulla & Knuuttila, Seppo & Kupiainen, Tarja 1999. Kalevalan hyvät ja hävyttömät. Rauma: SKS.
- Pohjolan emäntä 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Haettu 6.10.2013.  
<[http://fi.wikipedia.org/wiki/Pohjolan\\_em%C3%A4nt%C3%A4](http://fi.wikipedia.org/wiki/Pohjolan_em%C3%A4nt%C3%A4)>
- Puukko, Timo, elokuvaohjaaja, lehtori, Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Luento 20.2.2013.
- Reitala, Heta 2005. Harha on totta. Jyväskylä: Atena.
- Silvola, Joonas, kuvaajaopiskelija, Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Haastattelu 16.11.2013.
- Suomalainen mytologia 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Haettu ja tallennettu 17.9.2013. <[http://fi.wikipedia.org/wiki/Suomalainen\\_mytologia](http://fi.wikipedia.org/wiki/Suomalainen_mytologia)>
- Tragedia 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 9.11.2013.  
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Tragedia>>
- Vacklin, Anders & Rosenvall, Janne & Nikkinen Are 2007. Elokuvan runousoppia. Keuruu: Like.
- Vesikaton historia 2013. Perinnemestari. Haettu ja tallennettu 27.10.2013.  
<<http://www.perinnemestari.fi/index.php?id=65&id2=102&id3=172>
- Visuaalinen tehoste 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 10.11.2013.  
<[http://fi.wikipedia.org/wiki/Visuaalinen\\_tehoste](http://fi.wikipedia.org/wiki/Visuaalinen_tehoste)>

## LIITTEET

Liite 1. Louhi 2013. Käsikirjoitus. Aila Mulari.

Liite 2. Louhi 2013. Lyhytelokuva. Ohjaus Aila Mulari. Tuotanto: Kemi-Tornio ammattikorkeakoulu, Tornio.



Louhi  
fiktiivinen lyhytelokuva

Aila Mulari  
050-3527966  
10.8.2013  
aila.mulari@hotmail.com

## 1. EXT. NIITTY - AAMU

LOUHI astuu rapakkoon kävellessään metsänrajassa. Louhi katselee ympärilleen. Hän viheltää kutsuen, ja pysähtyy. Louhi on hengästynyt. Muutamat linnut laulavat, mutta muuten on hiljaista. Aurinko on vasta nousemassa, ja niityllä on usvaa. Louhi vilkaisee taakseen. Louhi irrottaa päästään huivin vapauttaen hiuksensa, pyyhkii hikisiä kasvojaan ja lähtee kävelemään keskemäs niittyä. Louhen sormet pyyhkiävät kevyesti niityn kukkia, ja pysähtyessään vetää syvään henkeä sulkien silmänsä. Louhi nostaa leukaansa nauttien tuulenvireestä. Kuuluu rasahdus ja säikähtäen Louhi pyörähtää katsomaan taakseen. Metsän rajassa ei näy ketään. Louhi kääntyy takaisin ja huomaa hevosen vähän matkan päässä edessään. Louhi huokaisee helpottuneena ja irvistää hevoselle. Louhi marssii hevosen luokse ja lähtee taluttamaan sitä kohti tulosuuntaansa.

## 2. EXT. TALON PIHA - AAMU

Aikainen aamu. RENKI1 kävelee navetan parioville ja työntää ovet auki pihamaalle. Ison maatalon pihapiirissä liikuskellee muutamia miehiä ja naisia tekemässä askareitaan. Lähestymme päärakennusta ja näemme kuinka taustalla RENKI2 kantaa viikatetta ja heinäkasaa kohti navettaa. RENKI3 laittaa valmiiksi kärryihin haravoita ja heinäseipäitä. PIIKA1 ja RENKI4 nostavat kaivosta vettä. Päärakennuksesta alkaa kuulua lapsen itkua ja miehen ja naisen huutoa. PIIKA2 tulee ulos tallista mukanaan koira. PIIKA2 vilkaisee kohti päärakennusta ja jatkaa sitten matkaansa kohti navettaa. PIIKA3 pesee kasvojaan aitan ulko-oven vieressä ja nostaa katseensa taloon. Kuuluu paukahtavan oven ääni. Ikkunat helähtävät.

Sylissään halkoja kantava renki TIERA kävelee kohti päärakennusta hidastaen askeliaan. Tieralla on vaaleat hiukset.

Miehen ja naisen huutoäänet kuuluvat selkeämmin. Kuuluu kolahdus, ja huuto loppuu. Tiera pysähtyy. Kaikki pihalla työskennelleet kuuntelevat.

Etuovi lentää auki ja Louhi marssii ulos. Louhi on pukeutunut mekkoon ja päässä hänellä on huivi. Louhi pyyhkii huultaan, josta vuotaa verta. Tieran ja Louhen katseet kohtaavat pikaisesti. Isäntä seuraa Louhea talosta ulos.

ISÄNTÄ

Takasi sieltä!

Isäntä tarttuu Louhea kädestä pysäyttäen Louhen. Isäntä on tummatukkainen. Louhi yrittää vetää kättään vapaaksi. Isäntä huomaa työväen vilkuilevan heitä ja astuu lähemmäs Louhea.

ISÄNTÄ (uhkaavasti)

Lopetat tuon. Jaksa kuunnella tuommosta  
kiukuttelua.

LOUHI

Lopeta ite tuo hulluus niin  
ei sitte tarvihe kuunnella.

Louhi riuhtaisee itsensä irti Isännän otteesta ja kääntyy. Isäntä suuttuu ja tarttuu Louhea hiuksista kiskaisten hänet nurin.

PIIKA4 astuu ulos päärakennuksesta ja hänen perässään seuraa ulos punasilmäinen pikkutyttö RUUMEN. Ruumenella on vaaleat kihartavat hiukset. Kuuluu lyönnin ääni. PIIKA4 seuraa pihan tapahtumia eikä huomaa kun Ruumen lähtee kohti Isäntää ja Louhea. Tiera huomaa tytön ja laskee halot maahan. Tiera juoksee Ruumenen luokse ja nostaa tytön syliinsä.

Päärakennuksen sivusta hölkkää poika PERI sanko kädessään pihalle. Perin kasvojen vasenpuoli on pahasti arpeutunut, ja hän on tummatukkainen. Hän näkee Isännän lyövän maassa makaavaa Louhea. Peri lähtee juoksemaan Isäntää kohti, mutta Tiera sieppaa häntä paidasta kiinni. Peri mulkaisee Tieraa ja kiskoo itsensä irti miehen otteesta. Peri juoksee Isännän luokse ja tarttuu tämän käteen estäen Isäntää lyömästä Louhea. Isäntä työntää Perin kumoon, mutta ei enää lyö Louhea. Louhi makaa kerällä maassa suojaten kasvojaan. Peri jää istualleen maahan ja tuijottaa Isäntää. Isäntä suoristautuu ja kävelee pihan poikki kohti peltoja. Kävellessään Isäntä huomaa Tieran, ja Ruumenen hänen sylissään. Renki1 ja Renki2 ottavat viikatteet ja seuraavat Isäntää kiireellä.

Peri kyykistyy Louhen viereen ja tarttuu tätä kädestä yrittäen auttaa hänet pystyyn. Louhi vetää kätensä pois Perin kädestä ja nousee itse. Louhi yrittää peitellä itkemistään, pyyhkäisee kasvojaan ja suoristaa vaatteitaan. Louhen kasvoissa on ruhjeita ja huulesta vuotaa verta. Louhi huomaa häntä kohti kävelevän Tieran ja Ruumenen hänen sylissään, ja kävelee heidän luokseen. Peri seuraa äitiään katseellaan. Louhi ottaa Ruumenen Tieralta. Louhi ja Tiera vaihtavat katseen. Louhi lähtee kävelemään kohti päärakennusta. Peri seuraa äitiään sisälle. Tiera seuraa katseellaan Louhea, vilkaisee ympärilleen ja lähtee sitten toisten renkien ja Isännän perään pellolle. Muut jatkavat askareitaan.

### 3. INT. PÄÄRAKENNUS, LOUHEN JA LASTEN HUONE - AAMUYÖ

Peri makaa sängyssä silmät auki tuijottaen kattoa. Ruumen ja Louhi nukkuvat hänen vieressään. Louhi nousee yllättäen istumaan sängyssä ja Peri sulkee silmänsä. Louhi nousee sängystä yrittäen olla hiljaa. Peri raottaa silmiään, ja seuraa äitiään. Louhen kasvot ovat ruhjeiset ja mustelmaiset. Louhi kerää vaatteita syliinsä ja hiipii ovelle. Louhi

vilkaisee lapsia nopeasti ennen kuin poistuu huoneesta. Peri sulkee silmänsä.

#### 4. INT. PÄÄRAKENNUS, ETEINEN - AAMUYÖ

Louhi hiipii eteisen naulakolle ja ottaa siinä roikkuvat keritsimet. Keritsimet kilahtavat ja Louhi vilkaisee Isännän huoneen ovea, joka on suljettu. Koko talo on hiljainen. Louhi jatkaa matkaa ulos.

#### 5. EXT. METSÄ - AAMUYÖ

Louhi kävelee pellon reunaa ja poikkeaa sitten metsään. Metsä tihenee ja muuttuu vaikeakulkuisemmaksi. Louhi kävelee varmasti ja reitin tuntien. Louhella on päällään viitta ja kädessään lyhty.

#### 6. EXT. KOSKI - AAMUYÖ

Louhi saapuu joen äärelle. Lintu laulaa. Louhi kyykistyy veden ääreen. Louhi pyyhkäisee kädellään vedenpinnan rikki ja alkaa laulaa sanoja.

#### LOUHI

Yhtä pyydän kuunneltavan,  
pientä tekoa toteuttavan.  
Maksan rakkaasta auttajalle,  
annan maallista sopijalle.

Louhi vetää hiuksensa syliinsä ja leikkaa ne lyhyemmiksi keritsemille. Hiukset tippuvat veteen. Louhi sekoittaa vetä kädellään.

Peri on seurannut Louhea ja tarkkailee äitiään piilosta metsänreunasta. Peri kuulee Louhen sanat.

LOUHI

Väärin tekijää rankaiskaa,  
ajoilla kovilla rikkokaa.  
Levitkään pahuus mielestänsä,  
tuimuus Isännän sydänmestä.

Tuuli heilauttaa Perin hiuksia ja hän katsoo ihmeissään ympärilleen. Linnut ovat hiljentyneet. Sumu peittää maan.

LOUHI

Koskevat kädet kirotaan  
kivun tekijät katkotaan.  
Halla pakkaneen kylmään,  
peltosi, maasi turmelkoon.

Jos ei pääty kurimus,  
on sitomaton sopimus.  
Joutaa turmeltut tuomiolle,  
ikimajoihin maan alle.

Viatonta meistä...

Tuuli puhaltaa kovemmin Perin takaa säikäyttäen pojan. Louhi kuulee kahahduksen ja nousee katsomaan taakseen. Louhi huomaa Perin. Louhi vilkuilee peloissaan ympärilleen kävellessään Perin luokse. Louhi ohittaa Perin ja lähtee kävelemään takaisin metsään. Louhi sitoo huivin päähänsä. Peri vilkaisee kohti lähdettä, ja kiirehtii sitten Louhen perään.

## 7. EXT. TALON PIHA - PÄIVÄ

Talonväki tekee askareitaan pihalla. Piika3 ja Piika4 laittavat lakanoita narulle kuivumaan. Renki2 tervaa venettä. Ilma ei ole niin hyvä ja lämmin kuin aikaisemmin, ihmisillä on enemmän vaatetta yllä. Piika3 ja Piika4 kiusoittelevat

leikkivää Ruumenia. Peri istuu pihan reunalla puhdistamassa mustikoita tuokkosesta. Peri istuu kärryjen vieressä. Ötökät kiusaavat Periä ja hän tappaa niitä ärsyyntyneenä. Ruumen juoksee Perin luokse ja Peri antaa hänelle mustikoita. Ruumen syö mustikat ja juoksee pois. Peri näkee kuinka jauhoista likainen Louhi tulee päärakennuksesta ulos ja menee Ruumenen luokse. Louhen kasvot ovat mustelmaiset, mutta jo paranemassa. Seuratessaan heitä Peri ottaa mustikoita käteensä syödäkseen ne. Varjo peittää Perit ja käsi läpsäisee mustikat takaisin tuokkoseen.

#### TIERA

Vie ne sisälle.

Tiera on ilmestynyt Perin eteen ja hetken ajan he katsovat toisiinsa. Ruumen nauraa ja Tiera kääntyy katsomaan kohti tyttöä. Renki3 ja Renki4 kävelevät istumaan pääoven vieressä olevalle penkille. Louhi sitoo valkoisella nauhalla tytön hiuksia kiinni. Tiera kävelee Louhen ja Ruumenen luokse.

Peri kävelee päärakennuksen ovelle. Peri katsoo nauravaa Louhea, Tieraa ja Ruumenia, ja painaa sitten katseensa alas. Hän törmää ulos kävelevään Isäntään ja säpsähtää. Isäntä vilkaisee poikaa ja taputtaa epävarmasti tätä päähän kävellessään ulos. Isäntä huomaa Louhen, Tieran ja Ruumenen. Louhi hyräilee. Isännän kulmat kurtistuvat.

#### 8. EXT. PIRTTI - PÄIVÄ

Peri makaa uuninpankolla ja seuraa sieltä Louhea. Piika1 siivoaa leipomisen jälkiä. Piika2 laittaa leipälapiolla leivän uuniin. Louhi hyräilee ja palmikoi hiuksiaan. Ikkunoiden takaa kulkee välillä renkejä ja piikoja ohi. Uunin vieressä, ovea lähellä on halkokasa ja kirves. Isäntä astuu sisälle. Isäntä kävelee vesisaaville ja juo vettä. Louhi huomaa Isännän, ja jatkaa hiusten laittamista. Pii-

kal ottaa likaisia astioita ja kävelee ulos. Isäntä huomaa Perin. Isäntä seuraa Louhen hiusten laittamista.

ISÄNTÄ

Mitäkö varten sitä oikein laittauvuttaan?

Louhi sipaisee etuhiuksia, jotka peittävät mustelmaista silmää.

ISÄNTÄ

Sitä renkiä varten?

Louhi säpsähtää ja katsoo Isäntää.

LOUHI

Ihtesi tekemiä jäläkiä peitän.

Louhi ottaa huivin ja alkaa sitoa sitä päähänsä.

ISÄNTÄ

Käöttäötyisit kuin...

Ovi narahtaa ja Tiera astuu sisälle kantaen vesiämpäriä. Isäntä ja Louhi katsovat Tieraa. Tiera epäroï hetken ovella, kävelee sitten saaville ja tyhjentää ämpärin siihen. Isäntä kääntyy seuraamaan Louhen ilmeitä. Louhi pyyhkii pöytää. Louhi vilkaisee nopeasti Tieraa, minkä myös Isäntä huomaa. Tiera kävelee ulos. Isäntä paukauttaa nyrkkinsä pöytään. Louhi sihahtaa hyssyttelävästi.

ISÄNTÄ

Vielä minä isken puukkoni siihen sydämeen  
joka sinnuohi liikuttaa.

Isäntä kävelee ulos pirtistä. Louhi tuijottaa Isännän perään ja sulkee silmänsä. Peri katsoo äitiään pankolta.



Ikkunasta näkyy kuinka Louhi hiipii pihan poikki.

10. INT. TIERAN HUONE - YÖ

Tiera istuu tuolilla ja korjaa kirvestä. Ovelta kuuluu koputus ja Louhi astuu sisälle. Louhi sulkee oven hiljaa.

LOUHI

Meijän pittää lähteä. Varmasti se tietää.

Peri on piilossa oven takana. Hän on kuullut Louhen sanat. Peri seuraa ovenraosta Louhen ja Tieran keskustelua.

TIERA

Hae tyttö.

LOUHI

Entä Peri?

Louhi ja Tiera hiljenevät. Perin suupielet painuvat alas-päin ja hän painaa koko päänsä ovea vasten väsyneesti. Äkisti Peri nousee ja häviää ovenraosta.

TIERA

Halluoko se lähteä?

Louhi kohauttaa olkapäitään.

LOUHI

Ehkä.

11. INT. LOUHEN JA LASTEN HUONE - YÖ

Peri hiipii makuuhuoneeseen. Ruumen nukkuu sängyssä. Peri menee ja herättää Ruumenen varovaisesti. Peri nostaa Ruume-

nen syliinsä ja poistuu huoneesta. Ruumen sulkee silmänsä ja jatkaa nukkumista.

12. EXT. AITAN ULKOPUOLI - YÖ

Louhi aukaisee aitan oven, vilkaisee ympärilleen ja astuu ulos. Louhi lähtee kohti päärakennusta. Näkee Perin kävelevän kohti metsää. Kurtistaa kulmiaan, mutta kiiruhtaa päärakennuksen ovelle.

13. EXT. METSÄ - YÖ

Peri kantaa Ruumenia sylissään synkän metsän läpi. Ruumen nukkuu levollisesti vasten Perin olkapäätä hiukset vapaana.

14. INT. LOUHEN JA LASTEN MAKUUHUONE - YÖ

Louhi etsii Ruumenia. Vetää ihmeissään petivaatteita lattialle Louhi kurkistaa sängyn alle. Louhella on päällä viitta, ja hän kantaa mukanaan nahkakassia.

15. EXT. KOSKI - YÖ

Peri saapuu rantaan Ruumen sylissään. Peri kyykistyy veden rajaan. Peri pyyhkäisee veden pintaa kädellään ja alkaa mumista.

PERI

Yhtä pyydän kuunneltavan,  
pientä tekoa toteuttavan.  
Maksan rakkaasta auttajalle,  
annan maallista sopijalle.

Väärin tekijää rankaiskaa,  
ajoilla kovilla...

Peri puristaa silmänsä tiukasti yhteen yrittäen muistaa jatkoa. Ruumen liikahtaa ja Peri aukaisee silmänsä. Katselee ympärilleen samalla, mutta mikään ei ole muuttunut. Tuuli puhaltaa samalla tavalla ja yksinäinen lintu laulaa. Peri rypistää kulmiaan ja tapailee sanoja.

PERI

...maksan...auttajalle...

Peri katsoo vettä ja sitten Ruumenia.

16. EXT. PIHA - YÖ

Louhi juoksee pihalla etsien Ruumenia. Juoksee metsän reunaan ja löytää maasta Ruumenen valkoisen hiusnauhan. Louhi kauhistuu, ottaa nauhan käteensä ja lähtee juoksemaan metsään.

17. EXT. METSÄ - YÖ

Ilmeetön Peri kävelee Louhea vastaan metsässä ja Louhi pysäyttää pojan. Peri tuijottaa eteensä. Louhi kumartuu Perin tasolle ja katsoo poikaa silmiin. Peri purskahtaa itkuun ja yrittää halata Louhea. Louhi kääntyy ja lähtee juoksemaan kohti Perin tulosuuntaa. Peri jää itkemään.

18. INT. PÄÄRAKENNUS - YÖ

Tiera astuu sisälle Louhen ja lasten makuuhuoneeseen ja kuiskaa Louhea. Talossa on hiljaista. Huone on sotkettu, Louhen nahkakassi on sängyllä. Tiera kävelee eteiseen ja vilkaisee pirttiin, joka on myös tyhjä. Lattia narahtaa hänen takanaan ja Isäntä astuu makuuhuoneestaan.

TIERA

Missä Louhi?

ISÄNTÄ

Ois pitäny piestä tuo koppeus  
sinusta kun tulit talloon.

Tiera jähmettyy ovelle.

TIERA

Myöhästä. Me lähetään pois.

Isäntä astuu aivan Tieran eteen. Tieraa jännittää.

ISÄNTÄ

Mihin te menisitte? Minnekään lähe.

TIERA

Miksi ne jäis?

Tiera tuijottaa Isäntää hampaita purren. Isäntä tuijottaa takaisin. Tiera kääntyy ja marssii ulos ovesta.

19. EXT. PIHA - YÖ

Tiera marssii ulos päärakennuksesta. Isäntä tulee kohta perässä ja harppoo Tieran kiinni. Isäntä lyö kirveen Tieran selkään ja Tiera kaatuu maahan.

20. EXT. KOSKI - YÖ

Louhi saapuu rantaan ja näkee Ruumenen kellumassa kuolleen vedessä. Louhi syöksyy veteen ja nostaa tytön syliinsä. Hän yrittää herättää tyttöä ravistelemalla. Huutaa.

21. EXT. PIHA - YÖ

Isäntä huomaa itkevän Perin saapuvan metsänreunasta ja juoksee tämän luokse.

ISÄNTÄ

Missä äitis?

Peri ei vastaa, itkee kovemmin. Isäntä tarttuu tästä kiinni ja ravistelee. Samalla jostain kuuluu Louhen huuto. Isäntä lähtee juoksemaan syvemmälle metsään.

22. EXT. KOSKI - YÖ

Louhi on kietonut Ruumenen viittaansa ja laskee Ruumenen maahan eteensä. Louhi hengittää syvään ja yrittää rauhoittua. Louhi pyyhkäisee vedenpinnan rikki kädellään ja laulaa samalla ääni täristen.

LOUHI

Viatonta meistä säälikää,  
lapsia hyviä säästäkää...

Isäntä astuu metsästä rantaan. Näkee Louhen kumartuneena veden ääressä ja kuulee tämän sanat. Huomaa kuolleen Ruumenen. Isäntä karjaisee. Louhi säikähtää ja kääntyy ympäri. Isäntä työntää Louhen kumoon ja kumartuu Ruumenen viereen. Louhi perääntyy kauemmas.

LOUHI

Peri...Typerys se on.

Isäntä nostaa kättään silittääkseen Ruumenen hiuksia, mutta pysähtyy kesken liikkeen.

ISÄNTÄ

Joutaaki mennä.

Louhi pyyhkii kyyneleet pois yllättyneenä. Isäntä nousee seisomaan.

ISÄNTÄ

Tuonelle joutavat sinäki. Siellä se Tieraki outtaa.

Louhi katsoo puukkoa ja pudistelee päätään varovasti. Isäntä syöksähtää Louhea kohti. Louhi kompuroi pakoon. Louhen käsi osuu kiveen ja hän pyörähtää äkisti ympäri yllättäen Isännän. Isäntä pysähtyy aivan Louhen eteen. Louhi ja Isäntä tuijottavat toisia silmiin.

LOUHI

Ennemmi tumma virta ku emäntänä tuhat vuotta...

Isäntä rypistää kulmiaan.

LOUHI (varmasti)

...mieluummi kivinen sänky ku mieheni kylmä sija...

Isäntä vilkuilee ympärilleen.

LOUHI

...pikimmi iätön horros ku iankaikkine henki.

Isäntä kääntää katseensa takaisin Louheen virnistäen. Louhi iskee Isäntää kivellä päähän. Isäntä kompuroi ja tipahtaa veteen. Isäntä yrittää nousta, mutta Louhi käy Isännän kimppuun kiven kanssa. Louhi hakkaa Isännän kuoliaaksi kivellä. Vesi värjäytyy punaiseksi.

23. EXT. PIHA - AAMU

Veren tahrима Louhi kävelee pihapiriin. Louhi kantaa sylissään viittaaan käärittyä Ruumenta. Louhi pysähtyy Perin viereen. Itkevä Peri istuu maassa ja heijaa itseään puolelta

toiselle. Peri kääntyy katsomaan äitiään ja Louhi katsoo takaisin. Louhi lähtee kävelemään pihaa kohti. Peri nousee ja pyyhkii kyyneleensä. Louhi katsoo hetken jotakin sivussa olevaa. Tiera makaa kuolleen keskellä pihaa. Louhi ja Peri kävelevät ruumiin ohitse. Peri nopeuttaa askeliaan päästäkseen äitinsä rinnalle.